

La llamada de
CTHULHU™

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

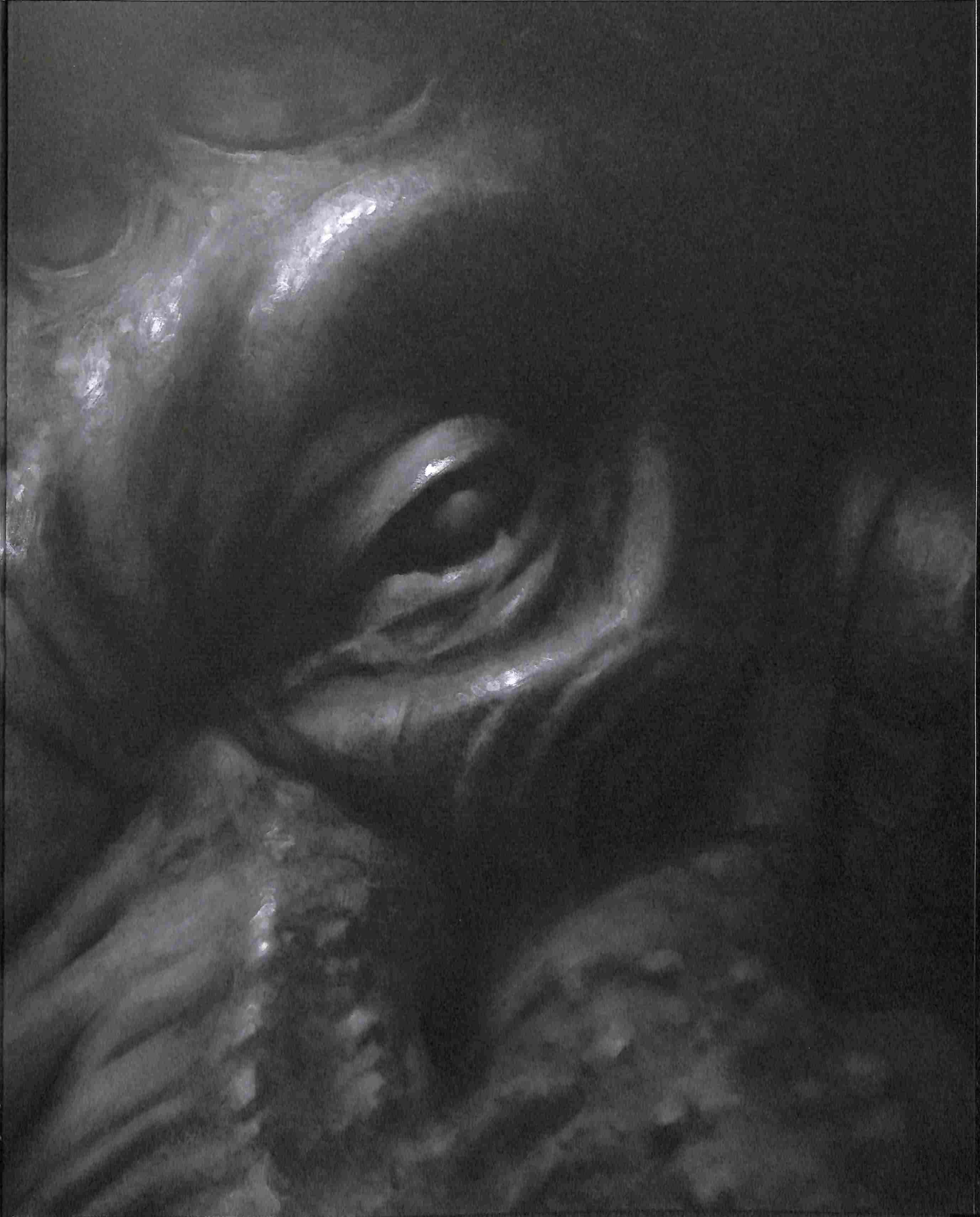


EDGE
STUDIO

Mike Mason
con Matthew Sanderson









EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

Desarrollado, revisado y escrito por

Mike Mason
con Matthew Sanderson

Ilustración de portada: Sam Lamont y Rhys Pugh

Ilustraciones interiores: Goomi, Jonathan Wyke y Juan Barba

Diseño y dirección artística: Nicholas Nacario

Diseño del libro: Michal E. Cross

Editor de la línea *La llamada de Cthulhu*: Mike Mason

Corrección: John Kingsworth y Doug Bailey

Agradecimientos especiales: Jon Hook y Brian Murphy

Dedicatorias: Para Garrie Hall y Dave Winfield

Traducción: Maite Madinabeitia

Revisión: Javier Sánchez-Moreno y César Bernal

Ilustraciones adicionales: David Ardila, Antonio Maínez

Localización y diseño adicional: Javier Pérez Calvo y Edge Studio

EDGE
S T U D I O

edge-studio.net



chaosium.com

Aclaración a los créditos

Las secciones «Acerca de la magia», «Nombre de los hechizos», «Magia intensificada», «Dificultades a la hora de ejecutar un hechizo», «Componentes mágicos» y «Residuos mágicos» han sido escritas por Mike Mason. La sección «Distinción entre Llamar, Contactar y Convocar» ha sido recogida en la última edición del *Manual del Guardián (La llamada de Cthulhu)*, obra para la que fue concebida originalmente por Paul Fricker y Mike Mason. Las categorías de los hechizos fueron escritas en un primer momento por Paul Fricker y ampliadas más adelante por Mike Mason con ayuda de Matthew Sanderson. La sección «Magia tradicional» ha sido redactada por Stéphane Gesbert y desarrollada por Mike Mason (con agradecimientos a Chad Bowser). El apartado «Ataques espirituales y posesión» ha sido desarrollado por Chad Bowser y Andi Newton, a lo que siguió la revisión de Mike Mason. En cuanto al apartado «Magia de las Tierras del Sueño», ha sido redactado por Chris Williams y revisado por Mike Mason. «Hechizos defectuosos» es obra de Sam Johnson, con la posterior revisión de Mike Mason. Todos los hechizos han sido escritos o revisados por Mike Mason con la colaboración de Matthew Sanderson.

Los hechizos que componen este libro fueron originalmente creados por: Andi Newton, Andrew Leman, Barbara Manui, Bill Barton, Brian Sammons, Bruce Ballon, Chad Bowser, Charles Engan, Chris Adams, Chris Williams, Christopher Adair Smith, Clifton Ganyard, David Conyers, David Hallett, Doug Lyons, Eric Row, Erik Herber, Fred Behrendt, Fred Van Lente, Gary O'Connell, Gary Sumpter, Geoff Gillan, Greg Lanier, Gregory W. Detwiler, Harry Cleaver, Herbert Hike, Ian Winterton, Jamie Anderson, Janyce Engan, Jason Williams, John B. Monroe, John Scott Clegg, Justin Tynes, Keith Herber, Kevin A. Ross, Kurt Miller, Larry DiTillio, L. N. Isynwill, Lucia Szachnowski, Lynn Willis, Marc Hutchison, Mark Morrison, Matthew Sanderson, M. B. Willner, Michael Dzieszinski, Michael LaBossiere, Michael Tice, Mike Lay, Mike Mason, Nick Hagger, Owen Guthrie, Paul Fricker, Peter Aperlo, Peter F. Jeffery, Phil Frances, Richard T. Launius, Richard Watts, Rob Malkovich, Russell Waters, Sam Johnson, Sandy Petersen, Scott David Aniolowski, Scott Haartman, Shannon Appel, Sheldon Gillett, Stéphane Gesbert, Steve Hatherley, Ted Shelton, Tim Wiseman, Toivo Luick, Tom Lynch, Wesley Martin y William A. Barton.

Edición en español de Edge Studio (UBIK). Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Impreso en Lituania.

Se recomienda usar este suplemento con el juego de rol *La llamada de Cthulhu* (7ª edición), y opcionalmente con el suplemento *Pulp Cthulhu*, ambos disponibles por separado.

El gran grimorio de los Mitos de Cthulhu © 2017 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Call of Cthulhu © 1981–2021 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Pulp Cthulhu © 2016, 2021 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

El símbolo arcano de Chaosium (la estrella con el ojo) © 1983 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

El Signo amarillo de Chaosium © 1989 Chaosium Inc. Utilizado bajo permiso.

La cita extraída de *The Blood King* es © 2008 Gail Z. Martin. Utilizada bajo permiso.

Call of Cthulhu, Chaosium Inc. y el logotipo de Chaosium son marcas registradas de Chaosium Inc. Pulp Cthulhu es una marca comercial de Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Esta obra es un trabajo de ficción. Contiene descripciones y representaciones de lugares, sucesos y personas reales que no se corresponden de manera fidedigna con la verdadera naturaleza de tales lugares, sucesos o personas, sino que están interpretadas desde la perspectiva de los Mitos de Cthulhu y el juego *La llamada de Cthulhu* en general. No se pretende ofender a ninguna persona viva o muerta, como tampoco a los habitantes de ninguno de estos lugares.

Este material está protegido por las leyes de propiedad intelectual de Estados Unidos. Se prohíbe expresamente la reproducción de esta obra por cualquier medio sin el consentimiento de Chaosium Inc., salvo en citas puntuales para reseñas y la copia o impresión de hojas de personaje y ayudas de juego.

Cyaegha © 2021 Patrimonio de Eddy C. Bertin. Utilizado bajo permiso.

Othuyeg © 2021 Crispin Burnham.

Byatis, Daoloth, Eihort, Gla'aki, Ghroth, descomposición verde, guardián de la lente lunar, Shaggai, Shan, manada sepulcral e Y'gononac © 2021 Ramsey Campbell. Utilizados bajo permiso.

Ossadagowah y Zoth-Ommog © 2021 Patrimonio de Lin Carter. Utilizados bajo permiso.

Cthugha, Ithaqua, Zhar y Lloigor © 2021 Patrimonio de August Derleth. Utilizados bajo permiso.

Ahtu © 2021 David Drake. Utilizado bajo permiso.

Gol-goroth y Koth © 2021 Cabinet Licensing LLC. ROBERT E. HOWARD es una marca comercial o registrada de Robert E. Howard Properties LLC. Utilizados bajo permiso. Ciertos elementos de la obra de Robert E. Howard pueden ser de dominio público.

Nyogtha y Zu-Che-Quon © 2021 Henry Kuttner. Utilizados bajo permiso.

Bugg-Shash, Llamar a la Negrura, Chthonian, Shudde M'ell e Ybb-Tstll © 2021 Brian Lumley. Utilizados bajo permiso.

Abboth, Quachil Utaus, Rlim Shaikorth y Tsathoggua © 2021 Patrimonio de Clark Ashton Smith. Utilizados bajo permiso.

Chaosium admite la dificultad que entraña identificar la autoría de los Mitos de Cthulhu, y reconoce que ciertos aspectos de los Mitos pueden ser de dominio público. Si deseas realizar alguna corrección o aportación a los créditos citados en este libro, contacta con nosotros en mythos@chaosium.com.

EAN : 8435407631151

Publicado en 2021 por Edge Studio

Impreso en Lituania

TABLA DE CONTENIDOS

Introducción.....7

Acerca de la magia 9

El estado mental óptimo.....	9
La naturaleza del sacrificio.....	9
¿Están alineadas las estrellas?.....	10
<i>Caja: Los días de la semana</i>	11
<i>Caja: Las fases lunares</i>	11
<i>Caja: La rueda del año</i>	12

Acerca de los hechizos 13

Nombre de los hechizos.....	13
Magia intensificada.....	13
Modificar un hechizo.....	14
Dificultades a la hora de ejecutar un hechizo.....	14
Magia tradicional.....	15
Hechizos defectuosos.....	15
Magia de las Tierras del Sueño.....	16
Ataques espirituales y posesión.....	16
Componentes mágicos.....	17
<i>Caja: Herramientas</i>	17
<i>Caja: Ingredientes</i>	18
Residuos mágicos.....	20
Líneas ley.....	21
<i>Caja: La magia en la ficción</i>	23

Categorías.....24

<i>Caja: Formato de las entradas</i>	31
--	----

El gran grimorio.....33

A.....	33
<i>Caja: Larva de la niebla</i>	35
<i>Caja: Efectos de la Activación</i>	36
<i>Caja: Componentes meteorológicos</i>	39
<i>Caja: Criatura de carne</i>	41
<i>Caja: Resumen de hechizos de atadura para monstruos</i>	46
<i>Caja: Atraer karma</i>	48
B.....	50
C.....	52
<i>Caja: Desarrollo de la infección fúngica</i>	56
<i>Caja: TURUA</i>	60

<i>Caja: Avatares de Nyarlathotep</i>	64
---	----

<i>Caja: Cazador espectral</i>	71
--------------------------------------	----

<i>Caja: Resumen de hechizos de convocación</i>	73
---	----

Personaje no jugador: Hestia Locksby.....79

<i>Caja: Reptador de carne</i>	82
--------------------------------------	----

D.....86

<i>Caja: Efectos de Despertar a la Gran Tortuga</i>	90
---	----

Personaje no jugador: Thomas Davenport.....94

E.....97

<i>Caja: Efigie del odio</i>	98
------------------------------------	----

<i>Caja: Efectos de Enviar a los muertos</i>	106
--	-----

<i>Caja: Híbrido humano de tindalosiano</i>	112
---	-----

F.....114

<i>Caja: Efectividad del hidromiel espacial</i>	115
---	-----

G.....121

H.....123

I.....124

J.....130

L.....130

<i>Caja: Efectos de las pesadillas</i>	142
--	-----

M.....144

N.....154

O.....155

P.....157

<i>Caja: Creación de portales y coste del viaje</i>	164
---	-----

<i>Caja: Portales: ejemplos de ubicación y distancia</i>	167
--	-----

<i>Caja: Creación de portales y coste del viaje II</i>	168
--	-----

R.....172

S.....176

T.....182

Personaje no jugador: Niels-Viggo Schou.....184

V.....189

<i>Caja: Intensidad de los Vientos de la desolación</i>	191
---	-----

Y.....193

X.....193

Índice.....194

Biografía de los autores.....200



INTRODUCCIÓN

Ygnailb... ygnaiih... thftthkb'ngba... Yog-Sothoth...

—H. P. Lovecraft, *El horror de Dunwich*

¡Venid todos, y conoced el secreto que aún no ha sido revelado!

—Aleister Crowley, *Liber AL vel Legis (El Libro de la Ley)*

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU REÚNE POR PRIMERA VEZ MÁS DE 550 HECHIZOS RECOPIADOS ENTRE LOS SUPLEMENTOS, ESCENARIOS Y CAMPAÑAS DE *La llamada de Cthulhu*, que han visto la luz a lo largo de treinta años de vida editorial. Esta herramienta, de inestimable utilidad para el Guardián, ha sido concebida tanto para informar como para inspirar. Todos los hechizos que se incluyen en sus páginas han sido revisados y actualizados con el objetivo de adecuarlos a *La llamada de Cthulhu (Manual del Guardián)*. Algunos de ellos han tenido que modificarse para expandir su uso, ya que en un principio fueron confeccionados en exclusiva para la trama que los vio nacer. También hemos detectado ocasionalmente hechizos con efectos muy similares, que aparecen ahora recogidos bajo una misma entrada. Finalmente, un pequeño grupo de hechizos, provenientes en su mayoría de las campañas y aventuras más antiguas, han resultado estar demasiado ligados al desarrollo del escenario original y hemos decidido no incluirlos debido a la improbabilidad de emplearlos fuera de su línea argumental. Casi todas las entradas de este grimorio incluyen nombres alternativos para que el Guardián mantenga alerta a los jugadores y se asegure de que la magia de los Mitos es de todo menos repetitiva.

Los capítulos iniciales ofrecen un acercamiento a las generalidades de la magia e incluyen algunos recursos adicionales acerca de consideraciones astronómicas, la naturaleza de los hechizos y otros datos de interés que el Guardián puede emplear a su antojo. Están acompañados de información, consejos y guías acerca de hechizos defectuosos, magia intensificada, magia tradicional y magia de las Tierras del Sueño, para que también estas especialidades puedan incorporarse a las partidas. Finalmente, en estas páginas también se incluyen tres personajes no jugadores que se pueden añadir a vuestras aventuras para ayudar u obstaculizar al avance de los investigadores en el mundo de la magia.

Espero que el *Gran grimorio de los Mitos de Cthulhu* no solo se convierta en un recurso de utilidad para tus partidas, sino también en una fuente de inspiración para crear tus propias aventuras, argumentos y encuentros inesperados.

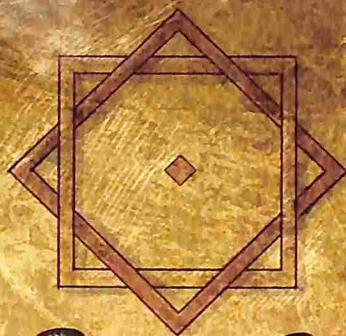
In lucem, ita inspiratio. In tenebris secreta sapientiae.

Mike Mason, 2016

El *Oxford English Dictionary* describe la magia como «la habilidad de influir de manera aparente en los acontecimientos por medio de fuerzas misteriosas o sobrenaturales». Podría tratarse de una definición adecuada de no ser porque omite uno de los aspectos más relevantes de la magia en el contexto de los Mitos de Cthulhu: la corrupción. En gran parte de la ficción y los juegos de fantasía, la magia es una fuente de poder, posibilidades y pragmatismo: una herramienta a la que se recurre para alcanzar un objetivo con poco o nulo esfuerzo. Sin embargo, la magia de los Mitos, a pesar de los evidentes beneficios que aporta, es un elemento hostil que se cobra el coste de todo lo que ofrece. Corrompe, mina la fuerza moral y clava sus colmillos en la mente del ejecutante para hacer añicos su cordura y su humanidad.

Invocar a fuerzas sobrenaturales condena a todo aquel que osa esgrimirlos: cuanto más beba de ese pozo de poder, más se extenderá la infección por su sistema. Si leer un tomo arcano puede compararse al hecho de jugar con fuego, ejecutar un hechizo es como verter un bidón de gasolina sobre tu cabeza y encender una cerilla. El desgaste de puntos de Cordura y el hambre voraz por incrementar el conocimiento mágico arrastra a la gente a la locura, destruye su moral y deja tan solo una voluntad demente que empuja al hechicero a perseguir un poder cada vez mayor a medida que se sumerge en horrores cada vez más profundos.

La magia de los Mitos de Cthulhu define el cosmos como una terrible verdad que acecha bajo la percepción que el ser humano tiene de la realidad. Aquellos que son tocados por su llama jamás volverán a ser lo que eran.



Handwritten text in a cursive script, likely a language from the Middle East or South Asia, located to the left of the circular diagram.



Handwritten text in a cursive script, likely a language from the Middle East or South Asia, located to the right of the circular diagram.

ACERCA DE LA MAGIA

Un gran peligro hay en mí: pues quien no entendiére estas runas, malhadada sería su obra. Caería al foso llamado Porque y allí perecería con los perros de la Razón.

—Aleister Crowley, *Liber AL vel Legis* (*El Libro de la Ley*)

SON MUCHOS LOS ASPECTOS QUE DEBERÍAN TOMARSE EN CONSIDERACIÓN antes de doblar las fuerzas cósmicas del universo para que cumplan nuestros designios. En las siguientes secciones se incluyen algunas guías y sugerencias para el Guardián que quiera añadir verosimilitud a la magia durante sus partidas.

El estado mental óptimo

Encontrarse en el estado mental adecuado a la hora de ejecutar un hechizo puede ser esencial para llevarlo a cabo con éxito. Cualquier distracción podría hacer que el resultado no estuviera a la altura de las expectativas, que el hechizo no funcionara o incluso que adoptara una forma no deseada por el ejecutante. Los rituales de purificación, tanto física como mental, son a menudo un requisito indispensable para llevar a cabo los conjuros más elaborados. No obstante, el único elemento fundamental en la mayoría de los casos es una mente fresca y concentrada; de ahí la necesidad de los períodos de meditación antes de lanzar ciertos hechizos. Algunos magos optan por realizar abluciones rituales, mientras que otros emplean aceites de olor repugnante o dulzón para purificar la carne.

Las preocupaciones externas, como la urgencia de la situación y el desarrollo del combate, pueden distraer al ejecutante. Cuando circunstancias de esta índole pudieran nublar su juicio, solicita una tirada de INT para constatar la claridad mental y la determinación del hechicero.

ÁREA DE TRABAJO

Un área de trabajo ordenada es indispensable a la hora de llevar a cabo rituales complejos y elaborados que requieren las vibraciones, la energía y el espacio adecuados. Los restos y secuelas de antiguos hechizos que no hayan sido purgados del ambiente podrían, en teoría, intervenir con la ejecución de nuevos conjuros y provocar terribles consecuencias.

El lugar debería someterse a una purificación ritual antes de llevar a cabo convocatorias relevantes, aunque la naturaleza de dicha purificación puede variar de manera notable. De hecho, tal vez «purificación» no sea el término más adecuado cuando el ritual

consiste en esparcir sangre fresca por el área de trabajo para limpiarla. Este espacio puede estar consagrado a la deidad de los Mitos predilecta del ejecutante. Ciertos hechizos invocan la presencia de un dios exterior o primigenio, por lo que resulta prudente asegurarse de que dichas entidades *se sienten como en casa* para evitar desaires o menosprecios.

OBSERVA EL CIELO

La configuración astronómica puede ser de gran importancia para asegurar la efectividad de ciertos hechizos, en especial cuando se invoca o se realizan peticiones a una entidad de los Mitos. Los hechiceros que descuidan sus investigaciones e ignoran la rueda del año se adentran en terrenos pantanosos: sus hechizos podrían cortarse en seco o provocar consecuencias inesperadas. Un buen mago planifica sus hechizos con años de antelación para asegurarse de estar listo en el momento en que los astros se hayan alineado. Esta es la razón por la que su venganza puede ser terrible contra aquellos que echan por tierra sus cuidadosos preparativos. Recuérdaselo a los investigadores.

Para más información acerca de otras consideraciones astronómicas, véase la sección **¿Están alineadas las estrellas?** (página 8).

La naturaleza del sacrificio

Oh, hay rimas que un mago puede entonar para recordar el orden de cuanto debe hacer, pero las palabras en sí mismas están vacías. Podrías escribir cualquier hechizo en la pared del granero con letras del tamaño de un hombre; pero, a menos que dispongas del poder para activarlo, solo tendrás una extraña rima. Y mala, para más señas.

—Gail Z. Martin, *The Blood King*

El sacrificio es con frecuencia una parte integral del pacto, petición o negociación que se establece entre la persona que ejecuta el hechizo y la potencia de los Mitos. Todo resultado satisfactorio suele exigir un sacrificio en términos de puntos de magia, puntos de vida,

POD, ofrendas de sangre animal o vidas humanas. Aquella persona que desee ejecutar un hechizo debe, en la inmensa mayoría de los casos, entregar una parte de sí misma al conjuro, siendo habitual que lo haga mediante puntos de magia o POD. Sin embargo, en ocasiones será necesario entregar algo más. Comprender la naturaleza del sacrificio en contextos mágicos es un instrumento fundamental para el Guardián.

Aquello que se entrega debe poseer un valor. El propio hechizo tiende a indicar cuál es el precio cuando el proceso mágico no se limita a absorber la energía del hechicero. Si el ejecutante anhela alcanzar un gran poder, a menudo el sacrificio tendrá que ser de naturaleza personal: matar a un enemigo capturado no saldará la deuda, pero sí que lo hará cercenarse una mano y ofrecerla en ritual. Cuando se invoca a una deidad de los Mitos, por el contrario, el sacrificio de enemigos capturados —o, prácticamente, de cualquier criatura— será suficiente para ejecutar el hechizo y saciar el hambre de la entidad, al menos por el momento. Los hechiceros que no consideran cuáles son las ofrendas más adecuadas para estas criaturas podrían transformarse con rapidez en el propio sacrificio.

*¡¡Kla-ia!! ¡Shub-Niggurath!
¡Madre de mil retoños!
¡Señora del grano!
¡Ven a nosotros! ¡Kla-ia!*

—Invocación rural

Si los investigadores se disponen a ejecutar un hechizo que exija un sacrificio, el Guardián podría utilizar la ofrenda como hilo conductor para la trama. Los elementos con poco o nulo valor para los investigadores tendrán poco o nulo valor como sacrificio, lo que hará que el hechizo fracase o sus resultados se vean mermados. En algunos casos, el precio a pagar es de una vida animal. Robar una cabeza de ganado de la granja más cercana podría parecer la solución idónea; pero, al carecer de valor personal para el ejecutante, el hechizo se desvanecerá en el aire sin consecuencias. Lo que realmente se requiere del mago es el sacrificio de una querida mascota o un animal de relevancia para su persona.

La introducción de un sacrificio debería suponer un dilema ético para los investigadores y los jugadores: se encuentran ante la necesidad de ejecutar el hechizo para evitar un mal mayor, pero para llevarlo a cabo deben sacrificar algo con un gran valor personal. Estos actos sobrenaturales siempre tienen un precio y el Guardián puede usarlos para potenciar el dramatismo y determinar las consecuencias de la historia. Los sacrificios a menudo se traducen en la pérdida de puntos de Cordura, pero sería recomendable deducir cuáles son sus efectos sobre el trasfondo de los investigadores, sus

contactos, allegados, ideología y posesiones. Del mismo modo en que el Guardián puede corromper alguno de estos elementos a causa de un episodio de locura o una herida grave, ejecutar un hechizo particularmente abyecto podría provocar el mismo resultado. Recuerda que la magia de los Mitos es cruel e indiferente, atraviesa la consciencia con sus llamas y mancilla a quienes beben de sus aguas.

¿ESTÁN ALINEADAS LAS ESTRELLAS?

En los Días y Horas de Saturno pueden celebrarse ritos para conjurar las Almas del Hades, mas únicamente las de quienes perecieran por causas naturales.

—Clavicula Salomonis (La clave de Salomón)

Muchos hechizos, en particular las Convocaciones y las Llamadas, requieren que ciertos fenómenos celestes tengan lugar para que el ejecutante pueda llevarlos a cabo con éxito. A menos que así se indique en la descripción del hechizo, estas consideraciones quedan a discreción del Guardián en lo referente al modo en el que pueden obstaculizar o ayudar al ejecutante a la hora de lanzar un hechizo. Las descripciones que componen este libro son, en su mayoría, deliberadamente vagas para permitir que el Guardián pueda desarrollar, diseñar y añadir las consideraciones argumentales que le parezcan oportunas. En la mayoría de los casos, los hechizos sencillamente funcionan y punto. Otros factores, como la fase en la que se encuentra la Luna, carecen de importancia.

A continuación se incluye una selección de factores astronómicos a los que el Guardián puede recurrir para diseñar los motivos que guían a un abyecto líder sectario o para desarrollar nuevos hechizos. Quizás la versión de Llamar a Cyaegeha de vuestra partida deba llevarse a cabo en luna nueva o en la noche de Samhain para que se ejecute en óptimas condiciones. La complejidad y la rigurosidad de estos requisitos quedan en manos del Guardián.

Para aquellos casos en los que realmente se desee implementar consideraciones astronómicas en las partidas, sugerimos conceder una bonificación cuando el hechicero ha aguardado hasta el momento más adecuado para realizar el ritual. Esta bonificación puede aplicarse a la tirada que determina si el hechizo se lleva a cabo con éxito (disminuyendo la dificultad de Difícil a Normal), convertirse en un dado de bonificación otorgado al ejecutante cuando debe superar una tirada enfrentada de POD, etcétera. Igualmente, se puede aplicar una penalización (elevar la dificultad de Difícil a Extrema, añadir un dado de penalización, etc.) si las condiciones para realizar el hechizo no son favorables. Un consejo: los preparativos para un acontecimiento mágico de gran calibre pueden constituir un elemento cautivador para los jugadores. Penalizar en exceso al hechicero y aumentar el riesgo de fracaso anulando el conjuro resultaría decepcionante y desalentador para todas las partes implicadas. En caso de duda, procura que ocurra algo. Es mejor que el hechizo se tuerza y provoque tragedias inesperadas en lugar de limitarse a desvanecerse sin efecto.

ACERCA DE LA MAGIA

OTROS FENÓMENOS CELESTES DE CONSIDERACIÓN

A continuación se incluye una breve selección de todos los fenómenos celestes que podrían afectar a las prácticas mágicas. Puedes usarlos a modo de inspiración, pero hay muchos otros aguardando a ser descubiertos con un poco de afán de investigación.

Luna azul: La Luna efectúa trece vueltas completas alrededor de la Tierra a lo largo del año. Cada una de estas vueltas constituye un mes lunar, lo que hace que el intervalo medio entre dos lunas llenas sea de 29,5 días. Por lo tanto, es posible que un mismo mes solar contenga dos días de luna llena: la segunda de ellas recibe el nombre

de «luna azul». En un solo siglo pueden darse alrededor de 44 lunas azules, una cada poco más de dos años.

Leónidas: Identificadas como meteoros en 1833, las Leónidas pueden ser observadas cuando la Tierra pasa junto a la cola del cometa Tempel-Tuttle. Pueden producir lluvias de hasta 1.000 meteoros por hora.

Cometa Hale-Bopp: Descubierto en 1995, es uno de los cometas más brillantes que se aprecian desde nuestro planeta. Tarda aproximadamente 2.392 años en dar una vuelta completa al Sol.

Los días de la semana

En las tradiciones mágicas, cada día de la semana está asociado a un planeta del sistema solar. Se cree que este vínculo establece asociaciones beneficiosas para los hechizos que pertenecen a sus esferas afines.

Día de la semana	Asociación astronómica	Asociación mágica
Lunes	Luna	Sueños, hechizos relacionados con la salud, magia regenerativa.
Martes	Marte	Hechizos de combate, atraer la desgracia o el daño sobre el enemigo.
Miércoles	Mercurio	Comunicación, adivinación, hechizos relacionados con la potenciación de atributos o habilidades.
Jueves	Júpiter	Hechizos para atraer la buena o mala fortuna, cumplimiento de deseos, convocaciones.
Viernes	Venus	Magia relacionada con la creatividad y las relaciones.
Sábado	Saturno	Hechizos de defensa, protección y destierro.
Domingo	El Sol	Magia para atraer fuerza, poder, éxito y recompensas.

Las fases lunares

Desde la antigüedad más remota se ha considerado que la posición de la Luna potencia asimismo ciertos tipos de hechizos.

Fase lunar	Asociación mágica	Notas
Creciente	Hechizos de Convocación, Llamada y Contacto.	La parte visible de la Luna aumenta de nueva a llena. Recorre 45° y 180° de su órbita.
Llena	Hechizos relacionados con el incremento de poder, la imposición de la voluntad y el combate.	La Luna ha alcanzado su plenitud. Recorre entre 180° y 255° de su órbita.
Menguante	La parte visible de la Luna disminuye.	Recorre entre 225° y 315° de su órbita.
Nueva	Adivinación, profecías y hechizos de comunicación.	La Luna se encuentra entre la Tierra y el Sol, por lo que resulta invisible. Recorre entre 0° y 45° de su órbita.

Cometa Halley: Descubierto en 1531, orbita alrededor del Sol cada 75 años y mide 15 km de largo por 8 km de ancho. Fue observado por última vez en 1986 y se calcula que volverá a pasar junto a la Tierra en 2061.

Conjunciones planetarias: Tienen lugar cuando dos o más planetas ocupan una posición cercana vistos desde la Tierra, a menudo conformando una línea recta o un triángulo.

Tránsito de Venus: El planeta Venus, que dibuja su órbita entre la Tierra y el Sol, aparece como un puntito negro sobre la superficie solar cuando lo vemos desde nuestra posición. Las últimas transiciones tuvieron lugar en 1881, 1889 y 2004. No volveremos a verlo hasta 2117.

Eclipse total de sol: Aunque los eclipses parciales son un fenómeno relativamente común, no es tan frecuente que la Luna cubra por completo al astro rey.

*Podereis visibles e invisibles, ¡acudid!
Alentad mi trabajo con vuestros secretos,
derramad vuestro consejo sobre mí,
concededme la sabiduría del firmamento
para que junto a vosotros pueda atravesar
las puertas que conducen al más allá.*

—Súplica a los dioses exteriores

La rueda del año

Las religiones paganas dividen el año en una serie de celebraciones agrarias relacionadas con el paso de las estaciones y la posición de la Tierra respecto al Sol. Estos festivales señalan momentos que pueden resultar propicios para la magia.

Las brujas consideran que la noche es parte del día siguiente (el día iba de puesta de sol a puesta de sol), por tanto, los sabbats tienen lugar el crepúsculo previo a un festival importante.

FESTIVALES ÍGNEOS

Imbolc: 2 de febrero (Candelaria)

Beltane: 1 de mayo (Noche de Walpurgis)

Lughnasad: 2 de agosto (Lammas)

Samhain: 31 de octubre (Víspera de Difuntos)

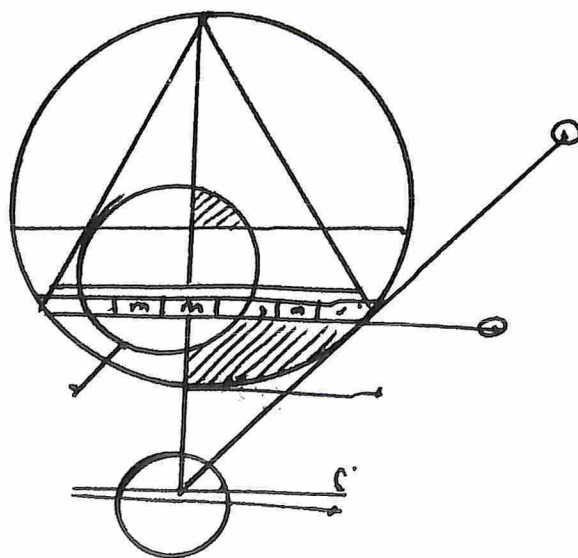
FESTIVALES SOLARES

Solsticio de invierno: 21 de diciembre (Yule)

Equinoccio de primavera: 21 de marzo (Ostara)

Solsticio de verano: 21 de junio (San Juan)

Equinoccio de otoño: 21 de septiembre (Mabon)



ACERCA DE LOS HECHIZOS

A continuación, el mago ha de entonar sus letanías, habiendo depositado a sus pies la Hoz, Espada o cualquier otro instrumento del Arte. Hágase sonar después la trompeta con el método descrito previamente, y con ello puede exhortarse a los Espíritus (y conjurarlos, si fuese menester), tal y como se ha explicado en el Primer Libro; y una vez cumplida la tarea designada, serán libres para marcharse.

—Clavicula Salomonis (*La clave de Salomón*)

LOS HECHIZOS INCLUIDOS EN ESTE LIBRO SE HAN ORDENADO alfabéticamente, detallan su propósito habitual y describen sus efectos al ser ejecutados con éxito. Todos ellos aceptan modificaciones para adaptarse a las necesidades concretas de la aventura; ya que, al igual que sucede con los monstruos, están diseñados para que puedan alterarse según las circunstancias definidas por el Guardián.

Se debe tener especial cuidado a la hora de crear versiones más poderosas, puesto que tienden a desequilibrar el juego y los investigadores ya tienen las cosas bastante difíciles de por sí. Se recomienda asimismo evitar la creación de hechizos que aporten un uso meramente utilitario, puesto que la magia nunca debería ser considerada como una herramienta mundana dentro del mundo del juego.

Casi todos los hechizos aquí recogidos tienen un coste al margen de los simples puntos de magia. A menudo se presenta a modo de pérdidas de Cordura, pero podrían conllevar asimismo otros efectos secundarios o desventajas añadidas en términos de juego. La magia de los Mitos extrae su poder de las realidades del cosmos y la existencia, que permanecen ocultas ante la mayor parte de los seres humanos: no estamos preparados para comprenderlas ni utilizarlas. Es cierto que el ejercicio de la magia concede poder y puede hacer que una débil criatura mortal se convierta en un titán, lo que tentaría a cualquier para intentar atraer a las fuerzas primarias de los Mitos. Sin embargo, ese camino solo lleva a la destrucción y la locura. Los dioses exteriores y el tejido de la realidad no son juguetes en manos del ser humano: cualquiera que no muestre el debido respeto y se conduzca con precaución al invocar los poderes ocultos del universo estará perdido antes siquiera de haber empezado.

Nombre de los hechizos

El nombre de un hechizo debería ser evocador. Muchas de las entradas que constan en este libro se recogen bajo su nombre original, aquel con el que fueron publicadas originalmente, puesto que a menudo es su variante más conocida y al Guardián le será más sencillo reconocerlas. Otros hechizos, menos extendidos, han sido rebautizados y el nombre original consta ahora como una denominación

alternativa. Tal como se verá en el capítulo 4, cada hechizo, o tipo de hechizo, incorpora varias denominaciones válidas.

El Guardián puede concebir asimismo nuevos nombres. La transcripción de los hechizos suele ser diferente dependiendo del tomo de los Mitos consultado —¡o incluso de la edición!—, por lo que una misma entrada puede encontrarse en distintos volúmenes bajo distintos nombres. De manera similar, dos hechizos distintos pueden tener nombres parecidos o incluso compartir una misma denominación, tal como hemos querido ejemplificar en alguno de los casos que componen el grimorio. Estos duplicados pueden dar pie a malentendidos, crear confusión y conllevar terribles consecuencias. ¿Hay algo mejor para que los investigadores se mantengan alerta?

El nombre que el Guardián escoja para los hechizos debería reflejar la naturaleza de los Mitos de Cthulhu y el horror que los imbuye. El uso de nombres crípticos y poco habituales contribuirá a inquietar a los jugadores y hacer que se planteen los riesgos potenciales de su empresa. «La agónica perdición del millar de muertes», sin duda, invita a detenerse un momento y evaluar si realmente merece la pena llevar a cabo un hechizo del que ni siquiera se conocen los efectos.

Magia intensificada

La Cordura mide el arraigo de una persona a lo que llamamos «realidad», que para nada se trata de la realidad, sino de una ilusión consensuada por los seres humanos o un entendimiento limitado que protege la mente de aquello que no es capaz de comprender plenamente: los Mitos de Cthulhu. La magia de los Mitos es antitética y corrosiva para la humanidad. El conocimiento de los secretos que oculta y la ejecución de hechizos pueden reducir a pedazos la mente de cualquiera: su cordura poco a poco se desvanece hasta que solo perduran los Mitos y la locura. El objetivo final de los sectarios y hechiceros es renunciar a cualquier vestigio de cordura humana para reemplazarla por la comprensión de la naturaleza del universo, esto es, la realidad de la existencia. Incluso después de alcanzar este cambio de paradigma, en ocasiones se las ingenian para mantener oculta

su locura y seguir adelante con sus planes sin que la sociedad se convierta en un obstáculo insalvable. Aquellos que logran trascender el estado de enajenación y comienzan a reconciliar su realidad con la existencia de Yog-Sothoth, Azathoth y el resto de las fuerzas de los Mitos son capaces de elevar su comprensión por encima de lo que se considera posible para la mente racional humana.

Es probable que los hechiceros dementes, cuyas reservas de Cordura se han visto reducidas a cero, sean capaces de acumular un poder mayor que el resto de la humanidad. Libres de la cordura humana y fortalecidos por su comprensión de los Mitos, estos magos podrían descubrir nuevos aspectos de las artes arcanas y adentrarse así en los terrenos de la magia intensificada. Esta experimentación, que lleva la hechicería un paso más allá, es donde los verdaderos magos vuelcan su tiempo y esfuerzo. Muchas de las entradas recogidas en este libro incluyen notas acerca de un conocimiento más profundo en relación con el hechizo que describen: bien sea mediante una potenciación de los efectos, variantes menos conocidas o retazos de sabiduría oculta a la que no todo el mundo tiene acceso. Estos son apenas unos pocos ejemplos de las posibilidades que aporta esta nueva mecánica y su finalidad es, entre otras, alimentar la inspiración del Guardián.

Los investigadores también podrán alcanzar estas cotas más profundas de entendimiento, siempre y cuando el Guardián lo considere apropiado. Siempre que un investigador enloquecido (de forma temporal o indefinida) tenga éxito al ejecutar un hechizo, tira 1D100 y compara el resultado con su habilidad Mitos de Cthulhu. Si el resultado de la tirada es igual o menor que su puntuación en la habilidad, se habrá profundizado en nuevas cotas de la magia y la opción de utilizar un efecto más intenso se hará presente. Una vez se haya descubierto una versión más profunda de un hechizo, esta estará disponible de ahí en adelante. El Guardián decidirá si existen cotas aún más profundas del hechizo por descubrir en el futuro. Si los puntos de Cordura de un investigador se reducen a cero a lo largo de juego, se convertirá en un personaje no jugador en manos del Guardián. Suponiendo que el enajenado posea amplios conocimientos mágicos, tendrá la oportunidad de sumergirse de lleno en las versiones intensificadas de aquellos hechizos que ya conoce.

LA MAGIA INTENSIFICADA DURANTE EL JUEGO

Si conocen un hechizo determinado, todas las entidades de los Mitos y sectarios que tengan cero puntos de Cordura conocerán también las versiones intensificadas contenidas en este volumen. También podrían conocerlas otros enemigos, a discreción del Guardián.

El Guardián tiene la última palabra acerca de las posibilidades de la magia intensificada y los efectos concretos de sus variantes. A la hora de desarrollar estas mecánicas recomendamos que se tenga en cuenta una regla básica: una magia más poderosa debe tener un coste mayor. Desgraciadamente, no hay nada gratis para los investigadores.

Modificar un hechizo

Todo hechizo tiene tres elementos: un coste, una descripción y un efecto. El coste y el efecto tienen un impacto mecánico directo en el juego, que puede incluir la pérdida de puntos de Cordura,

el daño físico, la pérdida de puntos de magia, una reducción permanente de POD, etc. Modificar estos elementos es relativamente sencillo: puedes aumentar la eficacia de un hechizo de 1D6 a 1D8 puntos de daño o reducir su coste de 10 a 5 puntos de magia. Sin embargo, cabe preguntarse si tales cambios están justificados. Al poner un hechizo asequible y poderoso en manos de los jugadores, estos podrían dejar de ser unos afables ordenanzas y convertirse en auténticas máquinas de matar... lo que no termina de encajar con la naturaleza de *La llamada de Cthulhu*. Del mismo modo, anular el valor de un hechizo rebajando su utilidad podría tener efectos desalentadores para el grupo.

Aumentar la potencia del hechizo debería incrementar también su coste, mientras que el daño permanente que cause puede reflejarse en una reducción permanente de puntos de POD: procura que esta sea tu regla de oro. Aunque un hechizo transmitido por un dios de los Mitos puede ser más poderoso y a su vez tener un coste menor, nada impide que ocurra a la inversa y que su coste se incremente, bien sea en puntos de magia o mediante otras consecuencias, lo que podría enlazarse con el argumento de la historia.

Por otra parte, la descripción aporta solo algo de colorido dramático y se puede cambiar sin que afecte en absoluto a las mecánicas del juego. Las descripciones suelen incluir los rasgos visuales, auditivos y sensitivos generados al ejecutar el hechizo, por lo que pueden convertirse en un magnífico recurso para cautivar, embelesar o aterrorizar a los jugadores.

Dificultades a la hora de ejecutar hechizos

Para un sectario demente que sirve a los dioses de los Mitos, un asesinato es solo un asesinato: una acción que en ocasiones es necesaria como medio para alcanzar un fin. Por lo tanto, realizar un sacrificio ritual durante la ejecución del hechizo no constituye una carga mental para él. Sin embargo, la experiencia puede ser muy diferente si es un investigador quien recurre al derramamiento de sangre para llevar a cabo un hechizo.

Los sacrificios rituales son asesinatos a sangre fría, que nada tienen que ver con el frenesí que se experimenta durante el fragor de la batalla cuando apenas hay tiempo para pensar. Los investigadores que se dispongan a llevar a cabo ciertos hechizos deberán plantearse primero si el fin justifica los medios y si realmente merece la pena arrancar la vida de un ser humano por alcanzarlo. Sobre todo, cuando la única autoridad que garantiza que el hechizo va a funcionar son los textos de un viejo libro mohoso: algo que, para la mente racional, no parece más que una memez.

El investigador debe *fallar* una tirada de Cordura para llegar hasta el final y realizar el sacrificio. Si la supera, descubre que no es capaz de llevar a cabo un acto tan atroz. En caso de que el hechicero derrame la sangre sacrificial, el Guardián tendrá que imponer una pérdida de Cordura a cada persona que haya tomado parte en la muerte de la víctima. El odio hacia uno mismo, los sentimientos de culpa y el remordimiento también pueden reflejarse imponiendo un nuevo elemento al trasfondo del personaje o corrompiendo a alguno de los presentes. Un evento de estas características puede

convertirse en una verdadera encrucijada para el investigador, que tan pronto puede conducirlo a la redención como al mismísimo infierno.

Magia tradicional

Algunos de los hechizos incluidos en este libro incorporan la anotación (*tradicional*) tras su nombre, lo que significa que a primera vista no parecen propios de la magia de los Mitos y acaso tengan la apariencia de un hechizo utilitario. Una parte considerable de la magia tradicional se centra en la elaboración de maldiciones y bendiciones que poco tienen que ver con los principales hechizos de los Mitos. El uso de esta categoría es opcional.

La magia tradicional puede considerarse una versión diluida de la magia de los Mitos, asimilada por los humanos y transmitida de generación en generación: un pálido reflejo usado por chamanes y curanderos de lo que constituye el *verdadero* poder. A pesar de la potencia rebajada de estos hechizos, cuya naturaleza es desconocida para los propios ejecutantes, siguen extrayendo parte de su fuerza del tejido oculto de los Mitos y esto les permite obrar pequeños milagros. La magia tradicional tiende a transmitirse de manera oral, por lo que es improbable que su uso se recoja en algún volumen.

Hechizos como Curación o Hechizar a un animal son, sin duda, presencias atípicas en *La llamada de Cthulhu*, más propias de juegos de rol ambientados en tierras de fantasía. Si consideras que su naturaleza no encaja con la de un juego de terror, puedes ignorarlos sin ningún tipo de consecuencia.

Hechizos defectuosos

Transcribir y traducir los hechizos que componen un grimorio es una labor meticulosa que requiere de profundos conocimientos en la materia y una gran atención al detalle: a veces se cometen errores. Las omisiones o confusiones a la hora de recoger estos textos suelen producir como resultado un hechizo defectuoso, pero por desgracia estos equívocos solo saltan a la luz cuando un pobre desgraciado aprende el hechizo y trata de llevarlo a cabo.

Un hechizo defectuoso es, en apariencia, correcto a todos los efectos; sus taras solo salen a relucir en cuanto trata de realizarse. Hay algo que está *mal* en su composición, esto es, una carencia potencialmente peligrosa para el ejecutante y aquellos que lo rodean. Los hechizos defectuosos se aprenden como cualquier otro hechizo, aunque nunca funcionan como es debido. Esto hace que el tiempo y el esfuerzo dedicados a su estudio se hayan malgastado sin obtener nada a cambio.

En el 60% de los casos estos hechizos no generan efectos, sencillamente, «no funcionan». Sin embargo, en el 40% restante conllevan consecuencias mágicas; aunque, por desgracia, casi nunca serán las que el hechicero espera, sino algo potencialmente más peligroso. El Guardián debe determinar la manera concreta en la que se desarrolla un hechizo defectuoso, aunque debería ser más o menos coherente con su potencia y alcance: un hechizo defectuoso de Comunicación por vela no debería tener como resultado la convocación de Yog-Sothoth. Más adelante se ofrecen algunos ejemplos más detallados.

Si el ejecutante conoce un hechizo similar o perteneciente a la misma categoría que el hechizo defectuoso (Contacto, Convocar/Atar, Llamar/Expulsar, etc.), tal vez pueda reconocer su condición con una tirada de Mitos de Cthulhu y 1D8 + 1 horas de estudio. Si se trata de un hechizo más oscuro y poco frecuente, la detección de los errores también se verá complicada, por lo que será necesario superar una tirada Difícil de Mitos de Cthulhu y dedicar 2D8 + 1 horas de estudio. Si el Guardián lo prefiere, los investigadores deben poseer al menos una puntuación del 40% en esta habilidad para detectar los posibles problemas que presente un hechizo.

Los magos más ambiciosos podrían ser capaces de corregirlos, aunque la tarea no será en absoluto sencilla. Es requisito indispensable que tengan acceso a una versión alternativa del hechizo, bien sea a través de una edición diferente del volumen o a través de otros libros en los que esté registrado. Lo ideal, no obstante, es que pudieran tener acceso a varios textos para desentrañar los mecanismos del hechizo en cuestión. El éxito de la tarea se determina con una tirada Difícil de Mitos de Cthulhu, aunque la dificultad podría aumentar a Extrema si el acceso a libros de los Mitos está limitado a uno o dos ejemplares. Asimismo, podría reducirse a Normal si el hechicero tiene a su disposición una biblioteca plagada de volúmenes arcanos. Si el ejecutante supera la tirada, deberá realizar a continuación una tirada Difícil de INT. En caso de que ambas pruebas sean superadas, el hechizo puede darse por corregido. El Guardián es el único que puede determinar el tiempo necesario para llevar a cabo este proyecto. Si alguna de las dos tiradas resulta en una pifia, el erudito creerá haber arreglado el hechizo cuando, en realidad, solo ha conseguido estropear aún más las cosas. Huelga decir que una desagradable sorpresa lo aguarda al llevarlo a cabo.

Consecuencias posibles de un hechizo defectuoso:

- ⑨ El hechizo no produce efectos, pero el coste se pierde de todos modos.
- ⑨ El hechizo no funciona, pero genera cambios ambientales durante 1D6 asaltos: anomalías meteorológicas, regueros de sangre hirviente que emergen de la tierra, criaturas «del más allá» que se deslizan por el aire ante la vista del ejecutante, aparición de grandes grietas en el suelo, etc.
- ⑨ El hechizo funciona con efectos secundarios: la piel del hechicero se vuelve azul, su cuerpo queda recubierto de pelo, pierde la visión durante 1D4 asaltos a causa de la sangre que le mana de los ojos, etc.
- ⑨ El hechizo funciona y genera efectos adicionales: todo aquel que se encuentre en las proximidades sufre algún tipo de daño, todos los presentes se elevan en el aire hasta 3 m de altura empujados por una terrible fuerza mágica, los animales cercanos hablan la lengua humana, etc.
- ⑨ El hechizo funciona, pero de manera inesperada: el Guardián escoge un hechizo de coste similar y aplica sus efectos.
- ⑨ Si el hechizo guarda relación con una entidad o deidad concreta de los Mitos, el ejecutante y, probablemente, aquellos que lo rodean son transportados a la ubicación de la criatura.
- ⑨ Un dolor abrasador invade al ejecutante, que estalla en llamas creando una columna ígnea de color morado.

Magia de las tierras del sueño

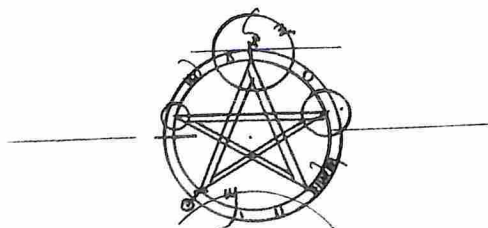
La magia de las Tierras del Sueño es muy diferente a la magia del Mundo de la Vigilia, puesto que se trata de una manifestación de una realidad onírica. Esto le concede su aspecto fantástico, propio de una pesadilla o sencillamente extraño.

Los hechizos de las Tierras del Sueño solo pueden aprenderse, así como ejecutarse, en las Tierras del Sueño. Si un soñador incorpora uno de ellos a su arsenal mágico, no será capaz de recordarlo al despertar ni podrá llevarlo a cabo en el Mundo de la Vigilia. Sin embargo, tan pronto como vuelva a las Tierras del Sueño, recordará su contenido y podrá ejecutarlo cuando lo considere oportuno.

El lector sagaz seguramente perciba que muchos de estos hechizos podrían confundirse con la magia propia de un juego de fantasía, puesto que en la mayoría de los casos presentan un carácter práctico que provee al ejecutante de un servicio favorable. A pesar de no encajar en las aventuras habituales de *La llamada de Cthulhu*, estos hechizos muestran las posibilidades que se ocultan en la Tierra de los Sueños y reflejan la naturaleza etérea y fantástica de este lugar. Si prefieres que las Tierras del Sueño sean más propias de un mundo de pesadilla, puedes modificar los hechizos para que su ejecución se torne oscura y malévolas. La Pared opaca (véase página 158), por ejemplo, crea un muro de fuerza que protege al ejecutante de aquellos que se encuentran al otro lado. Una posible modificación podría hacer que esta barrera pase a estar constituida por pilas de huesos provenientes de los cadáveres del Mundo Subterráneo. El hechizo atraería así los restos de aquellos que moran bajo la tierra, lo que provocaría a su vez la formación de grandes grietas en el suelo y una caterva de huesos que vuelan por el aire y quedan entrelazados hasta crear un muro. El hechizo es, a efectos prácticos, el mismo; pero la descripción se ha modificado para imprimirle un aire más oscuro. Quién sabe, quizás en esta versión las garras de los gugs se alcen de la tierra para conseguir un delicioso tentempié y ocasionen aun más problemas al hechicero y sus acompañantes.

EJECUTAR HECHIZOS EN LAS TIERRAS DEL SUEÑO

Los nativos de las Tierras del Sueño están más familiarizados con el uso de la magia que los habitantes del Mundo de la Vigilia, por lo que la ejecución de hechizos no resulta tan agresiva para su Cordura como podría serlo para el investigador medio. Cuando una criatura oriunda de las Tierras del Sueño lleva a cabo un hechizo del Mundo de la Vigilia solo pierde el coste mínimo que se incluye en la descripción. Si el hechizo que ejecuta es propio de las Tierras del Sueño, perderá, en cambio, el coste de Cordura habitual.



Por ejemplo: Si un nativo de las Tierras del Sueño ejecuta el hechizo Promesa innombrable, solo pierde 2 puntos de Cordura de los 2D8 posibles. Sin embargo, si lleva a cabo Involución, un hechizo propio de las Tierras del Sueño, las pérdidas ascenderán a 1D10 puntos de Cordura.

Ataques espirituales y posesión

En el reino invisible de los espíritus —energía del limbo, espacio pandimensional, más allá o cualquier otro nombre alternativo que se le quiera dar— moran numerosas entidades incorpóreas que anhelan la naturaleza física y la fuerza vital del ser humano. Estos deseos a menudo las incitan a atacar, bien sea drenando la energía de un cuerpo o tratando de asumir su control.

Los ataques espirituales se resuelven mediante una tirada enfrentada de POD. Si por algún casual el espíritu resulta visible, los testigos percibirán cómo desgarras, envuelve o ataca a la víctima mediante simulacros físicos.

- ⑨ Si el espíritu atacante obtiene la victoria en la tirada enfrentada de POD, el objetivo pierde 1D10 puntos de magia y hace una tirada de Cordura (1/1D4).
- ⑨ Si el objetivo obtiene la victoria en la tirada enfrentada de POD, el espíritu pierde 1D10 puntos de magia.

Cuando los puntos de magia del objetivo se reducen a cero, queda inconsciente o es poseído (si esta es la voluntad del espíritu). Las entidades especialmente poderosas pueden drenar 2D10 puntos de magia de su víctima en un solo asalto, pero solo pierden 1D10 puntos de magia si es su rival quien gana la tirada.

Este combate mental se prolonga asalto tras asalto hasta que una de las partes escape o la víctima quede inconsciente o poseída. Los implicados en el enfrentamiento actúan por orden de POD en lugar de por orden de DES. Nótese que los espíritus prefieren huir antes que ver extinguida su reserva de puntos de magia.

Las víctimas de una posesión pueden ser controladas de manera temporal y actuar de acuerdo con la voluntad del espíritu que las guía, generalmente con el objetivo de realizar una acción concreta, causar daño a otra criatura o incluso al cuerpo en el que se han instalado. Las posesiones tienen, por lo general, una duración de 1D10 horas, aunque el plazo puede extenderse a discreción del Guardián. En caso de que esto suceda, el individuo poseído puede realizar una nueva tirada enfrentada de POD cada 8 horas para intentar expulsar el espíritu que ahora ocupa su cuerpo. Exceptuando este sistema, la única manera de deshacerse del desagradable parásito es por medios mágicos o aguardando hasta que pierda todos sus puntos de magia. También puede, por supuesto, abandonar a su huésped cuando lo desee, pero en ese caso tendrá que vencerlo en una nueva tirada enfrentada de POD si desea reclamarlo más adelante.

Ciertos espíritus, a menudo aquellos que los propios investigadores tratan de localizar, están obligados a prestar un favor si son derrotados en combate. Esta ayuda espiritual podría dar respuesta a una pregunta, informar de una dirección o aportar cualquier otro dato de interés para el grupo.

Componentes mágicos

La mayor parte de los hechizos incorporan componentes verbales y/o somáticos en su ejecución, puesto que invocan principios cósmicos y geometrías sobrenaturales. Hay otros que requieren ingredientes más específicos, mientras que un tercer grupo deja la elección de dichos elementos a discreción del Guardián.

La llamada de *Cthulhu* tiende a no centrarse en estos detalles, puesto que el tiempo dedicado a la selección de ingredientes a menudo resulta tedioso y la atención excesiva que se presta a estos aspectos puede afectar negativamente al ritmo del juego. Sin embargo, es posible que de vez en cuando el Guardián tenga que determinar los elementos necesarios para llevar a cabo un hechizo. Esta oportunidad puede aprovecharse para incrementar la tensión de la trama o, más probablemente, para enfrentar a los investigadores a situaciones y decisiones complejas. Si están obligados a realizar un hechizo para evitar que una gigantesca entidad transmunda destruya su pueblo, encararlos con un dilema moral puede resultar tan dramático como emotivo. Es conveniente no abusar de este recurso y escoger bien el momento de llevarlo a cabo para aprovechar al máximo sus posibilidades. En caso de repetirse demasiado a menudo, los jugadores podrían entrar en un estado de inacción e invertir horas de tiempo de juego analizando las opciones y sus posibles consecuencias. En lugar de permitir que la partida se estanque, empujalos a actuar aunque sientan que no han tenido tiempo de tomar una decisión meditada: «Tu hermano morirá a menos que te cortes la mano derecha y la sacrifiques para ejecutar el hechizo, ¿qué haces?».

Piensa en componentes que puedan incorporar alguna consecuencia negativa o efecto funesto, por ejemplo, algo tan sencillo como la pérdida de una importante suma de dinero debido al coste de los ingredientes. También puedes hacer que alguno de los elementos necesarios para realizar el hechizo sea único o difícil de conseguir, por lo que debería ser robado o adquirido por medios ilegales. O puede que, en cambio, se incurra en algún riesgo a la hora de hacerse con el ingrediente en cuestión o al manipularlo, como sería el caso de obtener sangre de byakhee, trabajar con plutonio o extraer veneno de una serpiente mientras se retuerce entre tus manos. Los hechizos de *La llamada de Cthulhu* son peligrosos para el cuerpo y la mente, no solo de la víctima, sino también del ejecutante.

- ⑨ **Simbólico:** El objeto posee un valor simbólico para el receptor del hechizo (se puede invocar a la mala suerte por medio de una alianza, a la fortuna por medio de una pata de conejo, etc.).
- ⑨ **Comparativo:** El objeto empleado en el hechizo sustituye a otro elemento más difícil de conseguir (un gran rubí en representación del corazón de la víctima, un ídolo de Nyarlathotep para ocupar el lugar del dios, una muñeca vudú, etc.).
- ⑨ **Inmaterial:** El objeto posee una naturaleza efímera o evanescente (la luz de la luna azul, una alineación concreta de astros, etc.).

Herramientas mágicas

Algunas herramientas han sido asociadas a la brujería durante siglos y hoy en día constituyen la parafernalia habitual de cualquier contexto mágico. La posibilidad de que alguna de ellas sea necesaria para controlar la magia de los Mitos queda a discreción del Guardián, aunque su aparición en la aventura probablemente alerte a los jugadores de que hay fuerzas arcanas en juego.

Altar: Puede ser natural o artificial (creado a partir de piedra o madera). Observar su estado, condición y los objetos que contiene puede arrojar alguna luz sobre el tipo de hechizos que se han llevado a cabo aquí.

Athame: Este cuchillo ritual de mango negro se emplea para orientar el flujo de energía, trazar círculos mágicos y dirigir los efectos del hechizo.

Boline: Se trata de un cuchillo de doble filo empleado para realizar cortes y grabar textos de carácter mágico.

Caldero: El recipiente metálico por excelencia en el que se hierben pociones, filtros y otros brebajes mágicos.

Escoba: De naturaleza ritual, se emplea para limpiar el área de trabajo de energías no deseadas.

Daga ritual: Una hoja *pura* empleada exclusivamente para realizar sacrificios, por lo que debe mantenerse alejada de cualquier uso mundano que pudiera mancillarla.

Grimorios: Tomos de conocimiento arcano en los que se registran hechizos, ensalmos y rituales. Es habitual que uno de ellos sea más apreciado que el resto por el mago.

Incensario: Es el contenedor en el que arden inciensos de diversa índole, bien sea para purificar el aire, causar somnolencia o provocar alucinaciones.

Libro de las sombras: Nombre contemporáneo con el que las brujas denominan a los diarios en los que recogen sus avances mágicos, experimentos y resultados. Es posible que se le conceda un nombre particular, como «Mi libro negro».

Varita: Con una longitud que oscila entre los 30 y 45 cm, suele estar hecha de madera natural, piedra o algún componente alienígena. Se emplea ocasionalmente en lugar del athame para realizar inscripciones en el área de trabajo o dirigir el flujo de energía hacia un objetivo concreto.

- ⑨ **Físico:** El objeto, de naturaleza tangible, debe sacrificarse para llevar a cabo el hechizo (elementos orgánicos, minerales, de factura humana, etc.).
- ⑨ **Verbal:** Palabras de poder ritualizadas que el ejecutante debe pronunciar (los nombres de los dioses de los Mitos, ensalmos, etc.).

~ Ingredientes mágicos ~

D100	Ingredientes	D100	Ingredientes	D100	Ingredientes
1	Localización específica	21	Bellota (planta)	41	Símbolo o imagen
2	Sacrificio animal	22	Hueso o huesos	42	Ajenjo (planta)
3	Perla negra	23	Pie de caballo (planta)	43	Acónito (planta)
4	Cadáver o parte de cadáver	24	Gema o gemas	44	Azurita (gema)
5	Efigie	25	Sangre humana	45	Endrino (planta)
6	Pluma	26	Mandrágora (planta)	46	Madera de ataúd
7	Cicuta (planta)	27	Muérdago (planta)	47	Música
8	Mercurio	28	Mirra	48	Oro
9	Salvia (planta)	29	Calavera	49	Cuerno
10	Arma	30	Animal (araña, culebra, etc.)	50	Piedra de luna (gema)
11	Secreciones de sapo	31	Lengua	51	Cuero cabelludo
12	Alcohol o drogas	32	Aceite de Abramelin	52	Monolito
13	Espino (planta)	33	Alineación astronómica	53	Agrimonia (planta)
14	Intestinos	34	Cáliz	54	Mano de gloria
15	Brasero	35	Ciprés	55	Campana o carrillón
16	Órgano o apéndice de un monstruo de los Mitos	36	Fuego	56	Cántico
17	Tierra sepulcral	37	Mano o extremidad	57	Olíbano (resina vegetal)
18	Dientes (humanos o no)	38	Efecto personal del objetivo	58	Heliótropo (planta)
19	Aquilea (planta)	39	Artemisa (planta)	59	Efecto personal del ejecutante
20	Nombre de un dios de los Mitos	40	Disco de bronce	60	Ópalo (gema)



~ Ingredientes mágicos ~

D100	Ingredientes	D100	Ingredientes	D100	Ingredientes
61	Madera petrificada	75	Desnudo ritual	89	Dedo
62	Plata	76	Belladona (planta)	90	Corazón
63	Lágrimas	77	Cerebro	91	Sacrificio humano
64	Ojo de tigre (gema)	78	Arcilla	92	Jade (gema)
65	Ámbar	79	Ojo	93	Fórmulas matemáticas
66	Acto de canibalismo	80	Cabellos	94	Amaranto (planta)
67	Danza	81	Bálsamo de Judea	95	Seta venenosa
68	Esmeralda (gema)	82	Imagen del objetivo	96	Fase lunar específica
69	Tierra sepulcral	83	Cantar	97	Meteorito
70	Eléboro (planta)	84	Ensalmo vocal	98	Gesticulaciones
71	Espejo	85	Vela	99	Arsénico
72	Azufre	86	Aceite o grasa (sin origen o con origen por determinar)	100	Sacrificio de profundo valor personal
73	Verbena (planta)	87	Diamante (gema)		
74	Amatista (gema)	88	Huevo		



~ Amuletos ~

Los amuletos son objetos que ahuyentan el mal y garantizan a su portador algún tipo de protección ante el peligro (muerte, daño, etc.). A menudo se consideran de origen *natural* en el sentido de que los poderes protectores que los imbuyen han acudido a ellos de manera espontánea. Pueden adoptar múltiples formas: hierbas, piedras preciosas, colores o incluso el ajo que se emplea para ahuyentar a los vampiros.

~ Talismanes ~

Los talismanes, por el contrario, se crean con la finalidad específica de atraer algo: riquezas, armonía, etc. En este caso, las energías que convergen en ellos provienen del exterior, por lo que podría decirse que están manufacturados para dotar de alguna propiedad a su dueño o portador: buena o mala fortuna, acceso a nuevo conocimiento, una mejora en su fuerza o apariencia, etc.

- ⑨ **Somático:** Gesticulaciones manuales, corporales o faciales.
- ⑨ **Mental:** Pensamientos complejos, fórmulas, concentración y claridad mental.

En situaciones menos dramáticas, puede que el Guardián solo necesite un listado de ingredientes que le ayuden a dar cierto color al ritual de un curandero o a una hoja extraída de un libro de hechizos que entrega a los investigadores a modo de ayuda de juego. La tabla **Ingredientes mágicos** incorpora un centenar de ejemplos útiles, que pueden usarse en estos casos a modo de inspiración y a capricho del Guardián. Algunos son objetos ordinarios, mientras que otros resultan bastante más difíciles de conseguir.

RESIDUOS MÁGICOS

La magia puede generar efectos sobre el ambiente, bien sea de manera intencionada o como consecuencia de las fuerzas cósmicas que se han encauzado hacia una ubicación concreta atendiendo a las órdenes del ejecutante. Las consecuencias sobre el tejido de la realidad suelen reducirse, en la mayoría de los casos, a pequeñas ondas, que pronto se nivelan y recobran la calma. Estas grietas temporales son minúsculas y suelen pasar inadvertidas, pero nada descarta que los hechizos más poderosos puedan provocar alteraciones notorias, aunque de naturaleza temporal, en torno al hechicero. Algunos de estos efectos pueden extraerse de la sección «**Consecuencias de fallar una tirada forzada al ejecutar un hechizo**» (véase página 182 del *Manual del Guardián*). Todos los efectos de este tipo tendrán una duración limitada, puesto que las fuerzas del espacio-tiempo suelen apresurarse en volver a la *normalidad*. No obstante, en aquellos casos en los que una misma ubicación haya sido testigo de manifestaciones mágicas de manera repetida, es natural que los residuos energéticos y cósmicos permanezcan en los alrededores y se acumulen como gotas de agua que acaban por conformar un charco. Este proceso suele llevarse a cabo a lo largo de siglos, pero la acumulación de poder puede acelerarse considerablemente si la localización se ha empleado de manera consistente para labores mágicas de profundo calado. Esto desembocaría en la creación de pequeñas aglomeraciones en torno a las que el tejido del cosmos pierde parte de su consistencia.

Tomemos, por ejemplo, un enclave que se ha empleado repetidamente para celebrar rituales mágicos que convocan a Shub-Niggurath, la Cabra Negra de los Bosques con un Millar de Retoños. Si una sola manifestación de la diosa exterior está acompañada de rayos, truenos y olor a azufre, solo hay que imaginar las consecuencias que tendrá sobre el entorno la invocación repetida a lo largo de los años. Con el paso del tiempo, los pequeños fragmentos de residuos mágicos se entremezclan hasta impregnar el ambiente y desgastar los muros de la realidad.

Aquellas personas que se adentran en un enclave dominado por estas acumulaciones de energía pueden sentir un escalofrío y notar que el vello de su cuerpo se eriza sin razón aparente. Hay algo *maligno* en estos lugares, algo capaz de ahogar a los incautos en un terror inexplicable. Cualquiera persona con POD 70 o superior se encuentra predispuesta a experimentar estas sensaciones

de manera natural, mientras que el resto de los seres humanos tendrá que superar una tirada de POD para percibirlo. Tal vez estos extraños parajes estén relacionados con la multitud de relatos folclóricos sobre los anillos de hadas, corros de brujas y misteriosas desapariciones que aguardan a aquellos que se internan en estos rincones apartados.

Los residuos mágicos pueden ser un regalo o una maldición, dependiendo de tu punto de vista.

- ⑨ Los hechiceros versados en la sabiduría de los Mitos de Cthulhu (50% o más en esta habilidad) pueden hacer uso de los residuos mágicos para potenciar o amplificar sus propios hechizos. El ejecutante debe pasar 1D6 + 1 asaltos concentrándose en su entorno y realizar una tirada Difícil de POD. Si la supera, gana 2D6 puntos de magia, o incluso más, a discreción del Guardián. Ahora bien, una vez consumidos, estos puntos de magia se habrán perdido para siempre. Si la tirada no tiene éxito, el mago no habrá sido capaz de acceder a la fuente de poder. Finalmente, en caso de que el resultado sea una pifia, el ejecutante habrá provocado una calamidad de naturaleza mágica (véase **Efectos de la magia residual**, más adelante).
- ⑨ Para los incautos y desconocedores de la verdadera naturaleza del universo, estos enclaves se convierten en un campo de minas a punto de estallar. Debido a la levedad del tejido de la realidad en estos lugares, las criaturas del más allá pueden atravesar las paredes dimensionales atraídas por la fuerza vital de un ser humano lo bastante necio como para rondar demasiado tiempo por los alrededores. Este es solo uno de los múltiples sucesos que podrían acontecer, por lo que el Guardián puede solicitar una tirada de Suerte para determinar el destino del grupo. El encargado de realizarla será siempre el integrante con el valor más bajo en esta característica. Si fracasa, tanto él como sus compañeros tendrán que vérselas con un evento extradimensional (véase **Efectos de la magia residual**, más adelante).
- ⑨ Los hechiceros recién iniciados son especialmente susceptibles a que el residuo mágico interfiera con sus hechizos. Si el ejecutante posee una puntuación de Mitos de Cthulhu igual o menor al 45%, debe realizar una tirada Difícil de POD. Si tiene éxito, el hechizo no genera consecuencias adversas. De lo contrario, recomendamos consultar la sección **Efectos de la magia residual** (véase más adelante).

Los lugares con este tipo de residuos son muy escasos y deben haber sido determinados por el Guardián. Es condición indispensable que la ejecución repetida de hechizos o la aparición de poderosas entidades de los Mitos los hayan expuesto a los efectos de las fuerzas mágicas durante largos períodos de tiempo.

Efectos derivados de la magia residual

Esta sección incluye una serie de ideas acerca de las catástrofes que pueden llegar a acontecer cuando alguien se entromete en lugares

con una alta densidad de residuos mágicos. El Guardián puede escoger el ejemplo que mejor se ajuste a la situación o emplear el siguiente listado a modo de inspiración.

Muchos de estos acontecimientos constituyen un verdadero peligro para el grupo de investigadores. En lugar de matar a todos los personajes jugadores sin una buena razón, trata de que el suceso antinatural al que se enfrentan contribuya al avance de la historia, genere momentos de tensión o incluso ofrezca la oportunidad de encontrar una pista en el lugar menos esperado.

- ⑨ Una entidad de los Mitos aleatoria hace su aparición a través de una grieta espaciotemporal. Su comportamiento y la duración de su estancia en la Tierra quedan a discreción del Guardián, que puede elegir entre: (1) un byakhee, (2) un vampiro estelar, (3) un horrendo cazador, (4) un vagabundo dimensional, (5) un shantak, (6) un ángel descarnado de la noche, (7) un servidor de los dioses exteriores, (8) un perro de Tíndalos.
- ⑨ Un dios de los Mitos se manifiesta acompañado de efectos visuales y auditivos. Su identidad debería estar relacionada con el lugar en el que aparece, por ejemplo, habiendo sido contactado previamente desde esa misma ubicación. Su comportamiento y actuaciones mientras siga en este plano quedan a discreción del Guardián.
- ⑨ El tejido del espacio-tiempo se rasga y crea un **Portal** (véase página 164). Nadie sabe hacia dónde lleva ni cuánto tiempo permanecerá en el lugar.
- ⑨ Los hilos que sostienen la realidad se entrecruzan. Los presentes intercambian su consciencia y su mente queda transferida a un cuerpo que no es el suyo. La situación podría empeorar si un monstruo de los Mitos, o incluso un animal, se añade a la mezcla. Los dioses, sin embargo, son inmunes a este efecto. Aunque no cabe duda de que el incidente provoca una pérdida de Cordura (recomendamos que sea de 1/1D6), ni de que todo el mundo tendrá que familiarizarse con su nuevo cuerpo, es imposible afirmar durante cuánto tiempo se prolongarán los efectos. El Guardián debe decidir si se trata de una consecuencia temporal (1D4 asaltos, 1D4 horas, hasta que se abandone el lugar, etc.) o permanente.
- ⑨ La energía residual y el conocimiento que contiene se transfieren, en parte, a un individuo al azar entre los presentes. Esta comprensión repentina de la realidad incrementa su habilidad de Mitos de Cthulhu en 1D10 percentiles y reduce su Cordura en 1D10 puntos.
- ⑨ Un extraño objeto surge de la nada o cae desde el cielo con un siseo y envuelto en un aroma sobrenatural. Puede provenir de otro rincón del planeta, ser de origen extraterrestre, aportar conocimiento, acarrear peligro, tanto lo uno como lo otro, etc. Y, tal vez, algo o alguien quiera que se lo devuelvan.

Al ejecutar un hechizo en lugares con una gran concentración de residuos mágicos, los siguientes incidentes podrían tener lugar:

- ⑨ El hechizo disminuye su potencia (el efecto, la duración y/o el daño se reducen a la mitad).

- ⑨ El hechizo incrementa su potencia (el efecto, la duración y/o el daño aumentan en un 50%).
- ⑨ El hechizo incrementa considerablemente su potencia (el efecto, la duración y/o el daño se duplican) y drena 5 puntos de POD del ejecutante.
- ⑨ El hechizo sustituye al objetivo original. El ejecutante, o quizás alguna otra persona, se convierte en su nueva víctima o beneficiario.
- ⑨ El hechizo que se lleva a cabo no es el mismo que ha realizado el ejecutante. El Guardián escoge otro hechizo y aplica sus efectos al azar.
- ⑨ El ejecutante se desvanece en la nada al liberar el hechizo y reaparece al cabo de un lapso estipulado por el Guardián (1D6 asaltos, 1D6 horas o incluso más). Su destino y lo que en él haya ocurrido es susceptible de implicar algún tipo de problema para el hechicero.

LÍNEAS LEY

Hay quien cree que las líneas ley son antiguos senderos que recorren el paisaje en línea recta. Estos trazos invisibles crean alineaciones tanto místicas como espirituales sobre el terreno y a menudo atraviesan antiguas construcciones, como Stonehenge (Inglaterra), emitiendo 10«energía» y «poder» a los que cualquier hechicero puede acceder para aprovechar sus reservas.

El término fue acuñado a comienzos del siglo XX con la publicación de dos obras escritas por Alfred Watkins (1855-1935): *Early English Trackways* (*Antiguos senderos ingleses*) y *The Old Straight Track* (*El viejo camino recto*). Watkins fue un anticuario inglés, y arqueólogo aficionado, que defendió que muchos monumentos arcaicos, megalitos y elementos reseñables del terreno se alineaban formando las llamadas «líneas ley»: antiguos senderos que discurren en línea recta y que quizás ayudaron a nuestros ancestros a desplazarse en la época neolítica. Watkins sostenía que estos caminos habían sobrevivido durante milenios, actuando a modo de herramienta de orientación para que los habitantes de la región pudieran atravesar un entorno, por aquel entonces, densamente poblado por la vegetación. Según esta hipótesis, las líneas ley estarían formadas por numerosos marcadores o puntos de referencia que adoptan las más diversas formas: montículos, túmulos, acumulaciones piramidales de pequeñas piedras (*cairn*), avenidas procesionales (*cursus*), dólmenes, menhires, zanjas circulares (*henge*), pequeñas condensaciones de agua (manantiales o pozos), colinas prominentes, iglesias, encrucijadas, etc.

Más adelante, en 1969, John Mitchell recuperó el término en su libro *Nueva visión sobre la Atlántida*, donde asociaba estos antiguos senderos a las fallas entre las placas tectónicas que, siempre según su teoría, liberan grandes cantidades de energía magnética. La creencia de que las líneas ley producen y concentran energías mágicas y espirituales se relaciona hoy en día con los sistemas de creencias de la New Age, así como con tradiciones paganas mucho más antiguas.

Senderos que recorren el mundo

Las líneas ley no solo aparecen en tierras inglesas, sino que numerosas culturas a lo largo y ancho del globo han concebido la existencia de «senderos mágicos» que atraviesan la tierra. He aquí unos cuantos ejemplos de este fenómeno.

Los *fairy paths* (caminos de las hadas) irlandeses cuentan con una amplia tradición en el folclore de la isla. Son muchas las leyendas que hablan de casas que han quedado embrujadas como consecuencia de erigirse sobre uno de estos senderos. Seguir los caminos de las hadas puede conducir al caminante insensato hasta su reino o provocar algún tipo de desgracia.

Los incas concebían la presencia de *ceques* (líneas espirituales) que emanaban del templo del sol de Cuzco. Los habitantes de la región situaban sus *wakas* (objetos de reverencia: piedras, monumentos, etc.) sobre estos trazos que consideraban senderos sagrados. Antiguos registros españoles señalan que las ceremonias del Capac Cocha y sus sacrificios humanos se llevaban a cabo en estos puntos de reverencia con el objetivo de apaciguar a los espíritus y proteger al pueblo del desastre. A lo largo del siglo XVII, la Iglesia católica ordenó destruir estos santuarios para erigir en su lugar centros de culto cristianos.

En Ohio (EE. UU.) el pueblo hopewell realizó monumentales excavaciones geométricas formadas por líneas rectas que se sucedían a lo largo de hectáreas y que podrían haberse empleado a modo de camino ceremonial. También en Las Sierras (California) se han descubierto restos de senderos contruidos por los nativos miwok y que datan de tiempos prehistóricos. Pueden observarse fenómenos similares en Arizona, Utah y Colorado. No obstante, los ejemplos más significativos los encontramos en los senderos de casi 100 km que convergen en el cañón del Chaco (Nuevo México), hogar del pueblo anasazi. Estos caminos parecen unir extensos complejos que salpican el cañón y que reciben el nombre de «casas grandes». Uno de los principales núcleos que se conecta mediante este entramado de líneas se encuentra en Pueblo Alto, donde los anasazi erigieron un edificio con más de 80 habitaciones situado en lo alto de una meseta que se alza junto al centro del cañón.

En Alemania, las líneas ley reciben el nombre de *heilige Linien* (líneas sagradas). Se dice que el bosque de Teutoburgo posee una red

de trazos que conecta el complejo megalítico de arenisca de Externsteine, junto al municipio de Horn-Bad Meinberg, con el círculo de piedras megalíticas de Bad Meinberg.

Las *songlines* (líneas de canción) o caminos de los sueños de los aborígenes australianos atraviesan la tierra y el cielo, señalando así las rutas seguidas por los seres creadores durante el Tiempo del Sueño. Estos caminos se recogen en canciones, leyendas, bailes y pinturas. Una persona que conozca la canción adecuada puede orientarse por tierra repitiendo las palabras que componen la pieza, ya que en ella se describen las características más destacables del terreno y otros fenómenos naturales. Por lo tanto, con las canciones correctas en la secuencia correcta podrían recorrerse grandes distancias a través de los desiertos australianos y el interior de la isla. Estas composiciones parecen desempeñar asimismo un gran papel a la hora de mantener la tierra viva.

LAS LÍNEAS LEY Y LA MAGIA

Seguir el rastro de las líneas ley puede requerir horas de atento estudio analizando mapas topográficos, reconociendo el terreno y localizando antiguos centros de culto, así como una tirada de Orientarse, Arte/Artesanía (cartografía) o alguna habilidad similar. El hechizo Radiestesia (véase página 172) podría suponer una alternativa válida para este proceso.

La creencia popular afirma que los puntos en los que las líneas ley se conectan constituyen puntos focales. Esos lugares, sagrados y poderosos, a menudo presentan estructuras contruidas por la mano del hombre (zanjas circulares, túmulos, altares, etc.) o aspectos relevantes del paisaje (manantiales, extrañas formaciones rocosas, etc.) que constituyen puntos de referencia para aquellos que conocen la importancia de lo que están viendo. Los hechiceros que pretenden realizar una gesta arcana o completar una convocación de gran poder pueden utilizarlos y aprovecharse de la energía que emana de ellos.

Este antiguo conocimiento referido a las líneas ley puede adquirirse a través de textos históricos y ocultistas. Sin embargo, el término como tal no comenzó a emplearse de manera generalizada hasta 1922, por lo que las referencias harán alusión a expresiones más oscuras que posiblemente apenas guarden relación entre sí. Los puntos focales, por ejemplo, podrían denominarse «crisoles» en las anotaciones de un mago y «pozos de energía» en las de otros.

Si el Guardián se muestra conforme, aquellos que se dispongan a ejecutar un hechizo de los Mitos en una intersección de líneas ley quizás puedan acceder a una versión intensificada del hechizo. Si bien los magos más versados pueden hacerlo a sabiendas de lo que van a encontrar, es posible que un aficionado no esté al tanto de las consecuencias. He aquí algunas de las posibilidades que ofrece la ejecución de hechizos en uno de estos lugares:

⑨ Los hechizos de Convocación son más fáciles de realizar:

Por cada punto de Magia invertido, la probabilidad de éxito aumenta en un 20% en lugar del 10% habitual. Por lo tanto, 4 puntos de magia bastarían para obtener una probabilidad de éxito del 80% en la convocación de un monstruo o dios de los Mitos.

Senderos de las tumbas

Alfred Watkins también describió las tradiciones funerarias inglesas relacionadas con los «grave tracks» (senderos de las tumbas). Entre ellas se incluye la costumbre de detenerse en las encrucijadas para elevar una oración, así como la de rodear las iglesias y las piedras que se encontraran durante el camino. Las procesiones funerarias que transportaban al cadáver tenían prohibido atravesar dos veces un mismo puente; una construcción en la que toda música y canto debían cesar.

Magia impredecible

Las sugerencias que se incluyen en este capítulo reúnen ideas y posibles argumentos para que el Guardián confunda, deleite y aterrice a sus jugadores. Bien sea incorporando líneas ley, alineamientos astrológicos o residuos mágicos, le animamos a que amplíe el alcance que las artes arcanas tienen en sus partidas; siempre bajo la premisa de que los mecanismos que conforman la «magia» nunca son seguros, sencillos ni comprensibles. Antes bien, suelen estar acompañados de consecuencias terribles e inesperadas.

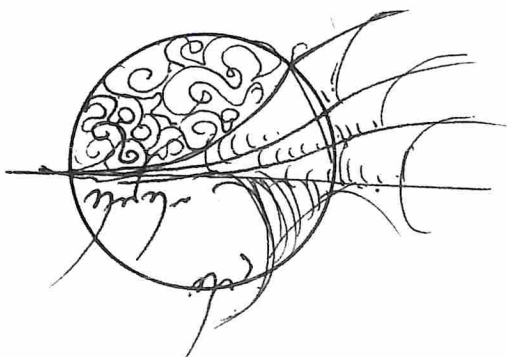
- ⑨ **Abundancia de energía:** Mucha gente afirma haber sentido la energía que emana de las líneas ley cuando uno se sitúa sobre ellas. Si se concentra durante 1D10 + 1 asaltos y supera una tirada de POD, el ejecutante obtiene 1D10 puntos de magia. Esta recompensa solo puede aprovecharse mientras permanezca en el área dominada por el punto focal y desaparecerá tan pronto como la abandone. Los hechiceros más poderosos, capaces de canalizar los poderes cósmicos de los Mitos, podrían conservar los puntos de magia incluso después de marcharse si superan una tirada de Mitos de Cthulhu. Únicamente los necios se atreverían a repetir el ejercicio en un plazo inferior a 24 horas, puesto que su avaricia puede acarrearles graves consecuencias (véase más adelante).
- ⑨ **Terribles consecuencias:** Las pifias en tiradas de magia, las puntuaciones especialmente negativas y la ausencia del respeto que merece el entorno pueden hacer que el punto focal absorba 1D10 + 1 puntos de magia de un individuo y lo deje débil y agotado. En ocasiones una persona

podría desmayarse de repente y ver sus reservas mágicas reducidas a cero.

- ⑨ **Rincones seguros:** El flujo de energía invisible que se arremolina en las líneas ley puede ocultar la presencia humana y burlar los sentidos de los monstruos de los Mitos, los espíritus y otras entidades que es mejor mantener a raya.
- ⑨ **Visiones:** Dormir en un lugar imbuido de energía mágica en bruto puede conllevar un descanso apacible y una pronta recuperación. Sin embargo, en la mayoría de los casos los sueños del durmiente pueden adquirir una naturaleza sobrenatural o visionaria. No es descartable que un individuo reciba premoniciones o mensajes del más allá por estos medios.
- ⑨ **Puertas a lugares lejanos:** Las líneas ley no solo conectan ubicaciones y entornos terrestres, sino que actúan a modo de Portales naturales (véase **Portal**, en la página 164). Seguir uno de estos senderos o pasar demasiado tiempo junto a un punto focal podría activar el acceso, lo que enviaría a uno o más investigadores al lugar con el que esté conectado. Quizás sea este el destino de todos aquellos seres humanos que durante siglos han sido «secuestrados por las hadas».

— La magia en la ficción —

Todos los hechizos que componen este libro son mera ficción. Tratar de recrear cualquiera de sus aspectos en el mundo real no solo sería absurdo y poco práctico, sino también probablemente ilegal. La información que incorpora el volumen solo es de aplicación al mundo ficticio de *La llamada de Cthulhu*, por lo que se ruega a los jugadores que limiten el uso de dicha magia al ámbito de sus partidas.



CATEGORÍAS

*De víbora astuta echemos la piel:
que hierva en el cazo, cociéndose en él.
Ahí va de nocturno murciélago lana,
lengua de sabueso, dardo de escorpión,
ojo de lagarto, músculo de rana,
ala de lechuza, de áspid aguijón.
Magia poderosa tengan estos dones.
Bodrio del infierno, hierve a borbollones.*

—William Shakespeare, *Macbeth*

L OS HECHIZOS DE ESTE VOLUMEN SE HAN RECOGIDO EN ORDEN alfabético. Las listas por categoría que se ofrecen a continuación están confeccionadas para ayudar al Guardián a la hora de identificar y escoger los hechizos más apropiados para sus partidas. Es posible que algunos de ellos consten en más de un apartado.

CATEGORÍAS

Ambientales

Aliento de la muerte	38
Alteración meteorológica	39
Arenas de la separación	43
Crear niebla de R'lyeh	81
Desafiar la gravedad	88
Hambre de Kazan	123
Levantar niebla nocturna	131
Llamar al rayo	143
Maldición de Apofis	144
Mirada solar	150
Mitigar la luz	151
Ola del olvido	157
Traer el Haboob	183

Causar daño *Solo fuera de combate:*

Abismo al infierno	33
Abrazo de Yog-Sothoth	33
Absorber la juventud	33
Absorber la vida	34

Activación	36
Arbusto humano	43
Atar un alma	44
Bacanal	50
Barrera de dolor	50
Cimoticismo	55
Corrupción de lo sagrado	76
Decadencia insidiosa	87
Descomposición verde	88
Desgarrar velo	88
Despertar a la Gran Tortuga	90
Destierro por nombre	92
Detener corazón	96
Ensalmo de la sexta sathlatta	105
Enviar a los muertos	105
Enviar serpiente sagrada	106
Flautas de locura	118
Fundir carne	121
Iluminación instantánea	125
Larvas	131
Llamar a la Negrura	141
Llamar al rayo	143
Mal de ojo	144
Maldición de Chaugnar Faugn	146
Maldición del pellejo pútrido	147
La maldición marchitante	147
Maleficio de las runas	148
Mirada envenenada	150
Necrosis	154
Ojo maldito	156
Pesadilla	161
Pesadillas	161
Petrificar	162

CATEGORÍAS

Provocar la enfermedad	171
Provocar/Curar la ceguera	171
Retirar velo	173
Signo amarillo	179
Sombra de Nyarlathotep	181
Traer la peste (I)	183

Combate 𐄂

Absorción de poder	34
Acelerar	34
Ahogar la mente	37
Ajar un miembro	37
Aliento de las profundidades	38
Aliento de Pazuzu	38
Anudar carne	41
Atormentar	47
Canción de Hastur	53
Canto fúnebre de Nyhargo	55
Conceder atisbo de verdad	57
Cuchilla espectral	84
Danza de fuego	86
Declamación de la bilis	87
Desgarro temporal	89
Destello de Ra	91
Destransferencia	93
Destruir semillas de Yig	93
Desvanecimiento	93
Desviar el daño	96
Dominar	97
Explosión mental	108
Garra de Cthulhu	121
Garra de Nyogtha	121
Golpe cegador	122
Gusanos	122
Hechizo mortal	123
Incinerar	126
Inducir el pánico	127
Ira de Pazuzu	130
Ira del tiempo	130
Liquidez	132
Maldición de Azathoth	146
Maldición de la piedra	146
Manos de colubra	149
Manto de fuego	149
Muerte líquida	154
Nube mental	155
Numantina	155
Ojos de un extraño	156
Petrificar las extremidades inferiores	162
Polvo dañino de Hermes Trimegisto	163

Polvo de Ibn-Ghazi	163
Polvo de Suleimán	164
Puño de Yog-Sothoth	171
Roce de la decadencia	175
El signo rojo	180
Sugestión mental	182
Tormento inflamatorio	183
Trance	186
Vacío de sombras	190
Yugo de la lengua sangrienta	193

Comunicación 𐄃

Comprensión de lo inefable	57
Comunicación por vela	57
Enviar sueño	106
Espejo de Tarkhun Atep	107
Ojo maldito	156
Palabras poderosas	158
Telepatía	182
Vocalizar el pensamiento	192

Crear monstruos 𐄄

Absorber la sangre de la vida	34
Acelerar una larva de la niebla	35
Animar criatura de carne	40
Animar momia	41
Atadura gris	44
Beso del cementerio	51
Convertirse en un cazador espectral	71
Crear gólem	80
Crear hijo de la esfinge	80
Crear muerto viviente	81
Crear zombi	84
Despertar/Expulsar al dios interior	91
Efigie del odio	97
Fabricar elixir de la vida eterna	114
Maldición de los seres rata	147
Obligar a la carne	155
Ojos de zombi	157
Piel que camina	162
Reanimación	172
Regreso del ser amado	173
Resurrección	173
Sombra de Nyarlathotep	181

CAPÍTULO 3

Destierro o control 𐄣

Ahuyentar a un shan	37
Anzuelo para seres humanos	42
Atar a un ángel descarnado de la noche	46
Atar a un byakhee	46
Atar a un cambiaforma	45
Atar a un hijo de la esfinge	47
Atar a un horrendo cazador	46
Atar a un profundo	46
Atar a un retoño oscuro de Shub-Niggurath	46
Atar a un servidor de los dioses exteriores	46
Atar a un shoggoth	47
Atar a un vagabundo dimensional	46
Atar a un vampiro de fuego	46
Atar a un vampiro estelar	46
Atrapar un alma	48
Canto fúnebre de Nyhargo	55
Cruz ansada de Prinn	84
Desenmascarar a un demonio	88
Destello de Ra	91
Desterrar a Apep	92
Desterrar a Byatis	92
Destierro de Yde Etad	92
Encarcelar mente	104
Encerrar a Eihort	104
Engañar a un soñador	105
Expulsar a un dios	108
Expulsar a un espíritu	110
Expulsar a un shan	110
Expulsar al demonio	110
Extensión oscilante	111
Gracia elísea	122
Identificar a un espíritu	124
Inmovilizar a una víctima	128
Llama purificadora de Vorvados	132
Maldición de la oscuridad	146
Mortificación	153
Pérdida de favor	159
Pesquisa de los no muertos	161
Polvo de Ibn-Ghazi	163
Polvo de Suleimán	164
Retornar servidor	174
Sellar pozo	176
Signo Voorish	179
Subyugar a las plantas	181
Subyugar a un shoggoth	182

Encantamientos 𐄣

Armonizar cristal	43
Bendecir hoja	51
Collar de persuasión	57
Crear amuleto	77
Crear cayado mágico	80
Crear flauta maldita	80
Crear signo de Barzai	82
Crear tablilla maldita	83
Encantamiento de la mala suerte	98
Encantar amuleto de los primigenios	99
Encantar anillo	99
Encantar antorcha	99
Encantar atributos de poder	99
Encantar azagaya	99
Encantar bastón	100
Encantar brasero	100
Encantar campanas del horror	100
Encantar carne	100
Encantar cuadro	101
Encantar cuchillo	101
Encantar daga de Nyarlathotep	101
Encantar efígie animal	101
Encantar flauta	102
Encantar grabación	102
Encantar <i>gris-gris</i>	102
Encantar libro	102
Encantar muñeca	102
Encantar palo	103
Encantar proyectil	103
Encantar silbato	103
Encantar suero	103
Encantar tablilla de piedra	103
Encantar vela	104
Imposición del Signo de Koth	126
Inutilizar objeto	129
Petrificar	162
Polvo encantado de Anubis	164
Vigilia ensoñadora	191

Influencia 𐄣

Activación	36
Anzuelo para seres humanos	42
Atar a un enemigo	44
Bacanal	50
Cimoticismo	55
Collar de persuasión	57
Conceder atisbo de verdad	57
Contactar con un humano	68

CATEGORÍAS

Crear signo de Barzai	82	Mal de ojo	144
Decadencia insidiosa	87	Mortificación	153
Dominar	97	Percibir texto	159
Exaltación	107	Percibir vida	159
Exaltación del Ser sin Piel	108	Perfección	161
Fabricar brebaje de Phan	114	Perspicacia de las almas gemelas	161
Festín final, El	117	Poder de Nyambe	163
Hibernar	124	Preparar cadáver	169
Inducir el pánico	127	Promesa innombrable	170
Jaula dorada del deseo	130	Reencarnación	173
Nube mental	155	Reunir y canalizar el miedo	174
Nublar la memoria	155	Ritual de purificación	174
Obligar a la carne	155	Ritual del <i>momoy</i>	175
Ojos de un extraño	156	Serenidad terrenal	178
Palabras poderosas	158	Signo de Voorish	179
Pesadilla	161	Sofocar la sospecha	180
Pesadillas	161	Transición espectral	188
Reunir y canalizar el miedo	174	Ver Portal	190
Signo amarillo	179		
Sugestión mental	182		
Trance	186		
Vocalizar el pensamiento	192		
Voz de Ra	193		

Otros ➤

Absorción de poder	34
Alma errante	39
Atraer a un banco de peces	47
Beber del espíritu	50
Bendición de Bast	51
Buscar lo perdido	51
Cántico de poder	54
Cántico de Thoth	54
Colmillo de Yig	57
Consumir recuerdos	60
Danza mental	86
Descubrir encantamiento	88
Despertar la luz interior	90
Encontrar a un hombre serpiente	104
Encontrar a un soñador	104
Encontrar Portal	105
Localizar resonancia vital	159
Exaltación	107
Fabricar <i>paut</i>	116
Fórmula Dho	120
Gran rito del sacrificio	122
Hilo de Ariadna	124
Intuir la presencia del otro	159
Luz de luna	143
Luz de Seker	144

Prolongar vida ☞

Absorber la sangre de la vida	34
Absorber la vida	34
Alimento de la vida	39
Crear protección personal	81
Dividir el ka	97
Inmortalidad	127
Muda sagrada de la serpiente	153
Muerte de Koschéi, La	153
Pacto de Quachil Uttaus	157
Posesión	169
Prolongar vida	169
Resurrección	173
Transferencia de mente	187
Transferir alma	187
Transferir órgano	187
Transferir parte corporal	187

Protección ☞

Calidez mental	52
Campana de Tezchaptl	53
Cántico de protección	54
Círculo de náusea	56
Círculo de protección	56
Crear barrera de Naach-Tith	77
Crear polvo contra zombis	81
Crear protección personal	81
Desviar el daño	96
Devorar filo	96
Dicha	96

CAPÍTULO 3

Dividir el ka	97	Deflexión	87
Extensión oscilante	111	Destripador	93
Extracción del alma	111	Disolver esqueleto	96
Fórmula de Einstein	118	Encontrar a un soñador	104
Ímpetu del corazón	125	Escudo flamígero	106
Imposición del Pentágono pnakótico	125	Esferas lavanda de Ptath	107
Imposición del Signo de Koth	126	Espiral de Suth	107
Ojo de luz y de oscuridad	156	Estabilidad	107
Pegar carne	159	Explosión cardíaca	108
Protección	170	Explosión conmocionante	108
Protección contra el Mal de ojo	170	Expulsión onírica	111
Protección corporal	170	Fabricar hidromiel espacial (II)	116
Protección de Anubis	171	Fauces del pandemónium	117
Ritual Saaamaaa	175	Fuerza irresistible	120
Rueda de niebla de Eibon	176	Gloria del serafín	122
Sello de Isis	178	Hechizo perdido de Ib, El	124
Sello de Nephren-Ka	178	Hinchar	124
Serenidad terrenal	178	Horno de Bolonath	124
Signo protector	179	Invisibilidad	129
Símbolo arcano	180	Involución	129
Trazar círculo	189	Ladrón de almas	130
Vaciar la mente	189	Lasitud de Phein	131
		Levantar a los muertos	131
		Llama macilenta	132
		La locura furiosa	143
		Maldición de Cerrit	146
		Mandrágora	148
		Mente de hierro	150
		Minimizar	150
		Mundo de cristal	154
		Niebla plateada, La	155
		Ola de calor de Katarien	157
		Pantalla equilátera	158
		Paralización de Eanora	158
		Pared opaca	158
		Potencia de Throth	169
		Rayo de Malenkamon	172
		Red blanca de Soren	172
		Ropas vivientes	176
		Serpiente de Mnomquah	179
		Sirviente	180
		Torbellino	183
		Traer la peste (II)	186
		Tremendo picor	189
		Viento viridiano	190
		Vórtice de viajes lejanos	192
		X viviente	193

Temporales ☞	
Adivinación	36
Conjurar cristal de Mortlan	59
Crear ventana de observación	83
Desgarro temporal	89
Fabricar droga de Liao	114
Fabricar parakete	116
Mirar al futuro	151
Mostrar el fin del camino	153
Portal temporal	168
Roce de la decadencia	175
Trampa temporal	186
Visión premonitoria	191

Tierras del sueño ♡	
Alzar a los fantasmas de Ib	40
Anatema	40
Anillos concéntricos del gusano	40
Barrera oblonga	50
Caja negra	52
Canción de Glissande	53
Cascadas de Florin	55
Convocar a la plaga	72
Cortinas de encaje de Hish	76
Creación de venerabilidad	76
Dardos esmeralda de Ptath	87

CATEGORÍAS

Tradicionales (r)

Magia diluida, así como acciones y efectos que podrían parecer mágicos:

Agua del buen ladrón	37
Arruinar/bendecir cultivo	43
Atar a un animal	44
Atraer karma	47
Augurio	48
Bendición	51
Buscar lo perdido	51
Cantar al alma	54
Canto de sirena	55
Convocar a un fantasma	73
Crear amuleto de buena suerte	83
Crear <i>bullá</i>	77
Crear tormenta	83
Curación	86
Despertar a la bestia	90
Encantar <i>ju-ju</i>	102
Encantar <i>paviut</i>	103
Envenenamiento sanguíneo	105
Fabricar filtro de amor	115
Festín de la lechuza	117
Forma de murciélago	118
Furia	121
Hechizar a un animal	123
Lanzamiento impecable	130
Lisiar/Curar a un animal	132
Maldición	144
Meditación restauradora	149
Patas de oso	158
Piel de oso	162
Polvo de coyote	163
Prosperidad	170
Radiestesia	172
Revés de la fortuna	174
Sello amarillo de salto espiritual	176
Serenidad terrenal	178
Subyugar a un animal	181
Vaciar la mente	189
Ven a verme	190
Vientos de la desolación	190

Traer monstruos o dioses

Abismo al infierno	33
Ángulos inversos de Tagh-Clatur	40
Canalización divina	53
Conjuración del turua	59
Construir Carcosa	60
Contactar con Abthoth	61

Contactar con Aku-shin Kage	61
Contactar con Azathoth	62
Contactar con Bokrug	62
Contactar con Byatis	62
Contactar con Chaugnar Faugn	62
Contactar con Cthulhu	62
Contactar con Eihort	62
Contactar con el Lama Esmeralda	62
Contactar con Ghroth	63
Contactar con Gla'aki	63
Contactar con Iod	63
Contactar con Koth	63
Contactar con los Maestros	68
Contactar con los espíritus de los muertos	67
Contactar con Nodens	63
Contactar con Nyarlathotep	63
Contactar con Nyarlathophis	64
Contactar con Othuyeg	64
Contactar con Pazuzu	64
Contactar con Shub-Niggurath	64
Contactar con Tsathoggua	64
Contactar con un antiguo	68
Contactar con un chtonian	68
Contactar con un gnoph-keh	68
Contactar con un gul	68
Contactar con un habitante de la arena	68
Contactar con un humano	68
Contactar con un lloigor	68
Contactar con un mi-go	69
Contactar con un perro de Tíndalos	69
Contactar con un pólipo volante	69
Contactar con un profundo	69
Contactar con un ser rata	69
Contactar con un servidor de los dioses exteriores	69
Contactar con un yithiano	69
Contactar con una bestia lunar	70
Contactar con una manada sepulcral	70
Contactar con una semilla estelar de Cthulhu	70
Contactar con una semilla informe	70
Contactar con Y'golonac	64
Contactar con Yig	66
Contactar con Yog-Sothoth	66
Contactar con Zhar y Lloigor	66
Contactar con Zoth-Ommog	66
Convocación espiritual	72
Convocar a un ángel descarnado de la noche	73
Convocar a un baka	73
Convocar a un byakhee	73
Convocar a un desh mayor	74
Convocar a un dhole	74
Convocar a un hermano de Chaugnar Faugn	74

CAPÍTULO 3

Convocar a un horrendo cazador	74	Molestar a las crías	151
Convocar a un profundo	75	Promesa innombrable	170
Convocar a un retoño oscuro de Shub-Niggurath	75	Suplicar a Caronte	182
Convocar a un servidor de los dioses exteriores	75		
Convocar a un shoggoth	75		
Convocar a un vagabundo dimensional	75	Transformación	
Convocar a un vampiro de fuego	75	Acelerar	34
Convocar a un vampiro estelar	75	Acelerar la voz de las profundidades	35
Despertar a Abthoth	89	Alcanzar	38
Despertar a Chuma	89	Aliento del kappa	38
Ensalmo de la sexta sathlatta	105	Apariencia humana	42
Hablar con la Oscuridad que Espera	123	Apariencia mundana	42
Hechizos de convocación	72	Arbusto humano	43
Invocar al Gusano	129	Cántico de resistencia	54
Liberar a Hastur	131	Controlar piel	70
Llamada del cristal	134	Corrupción de lo sagrado	76
Llamar a Ahtu	134	Cortar lazos cordiales	76
Llamar a Aku-shin Kage	135	Destransferencia	93
Llamar a Arwassa	135	Don de Inanna	97
Llamar a Azathoth	135	Fabricar droga de Liao	114
Llamar a Bugg-Shash	135	Imitar apariencia	125
Llamar a Cthugha	135	Incorpóreo de la red	126
Llamar a Cyaegha	135	Influencia benévola	127
Llamar a Daoloth	136	Intercambio de mente	128
Llamar a El Negro	136	Máscara de muerte	149
Llamar a Ghatanortha	136	Mirada interior	150
Llamar a Gla'aki	136	Ojos de zombi	157
Llamar a Gol-Goroth	137	Poseer cadáver	168
Llamar a Hastur	137	Posesión	169
Llamar a Iod	137	Sentidos demoníacos	178
Llamar a Ithaqua	137	Sofocar sospecha	180
Llamar a la Bestia	137	Transferencia de mente	187
Llamar a La Llorona	137	Transferir alma	187
Llamar a la Negrura	141	Transferir órgano	187
Llamar a los zombis	142	Transferir parte corporal	187
Llamar a Mappo no Ryūjin	139	Transformación	188
Llamar a M'nagalah	139	Transformación corporal de Gorgoroth	188
Llamar a Nyogtha	139	Volver incorpóreo	192
Llamar a Ossadogowah	139	Yugo de la lengua sangrienta	193
Llamar a Rlim Shaikorth	139		
Llamar a Saaitii	139	Viajes y transportación	
Llamar a Shub-Niggurath	140	Alma errante	39
Llamar a un avatar del Ser sin Piel	140	Ascender la escalera de la inmortalidad	43
Llamar a Yibb-Tstll	140	Ayudar a un soñador	50
Llamar a Yig	140	Cajas-portal	52
Llamar a Yog-Sothoth	140	Crear ventana	83
Llamar a Zu-Che-Quon	141	Desgarrar velo	88
Llamar al Guardián de la Lente Lunar	141	Desvanecimiento	93
Llamar al Hombre Astado	141	Fabricar droga de Liao	114
Llamar al Ser sin Piel	141	Fabricar hidromiel espacial (I)	115
Luz de la verdad sagrada	143		

Fabricar parakete	116
Levitar	131
Portal	164
Portal al limbo	166
Portal de los sueños	166
Portal temporal	168
Preparar droga onírica	169
Puerta onirológica	171
Ritual del <i>momoy</i>	175
Trasladar portal	189
Ver portal	190
Viaje al otro lado	190
Volar	192

Distinción entre llamar, contactar y convocar

Estos tres tipos de hechizos tienen mucho en común, y es conveniente entender las diferencias.

- ⑨ Los hechizos de Llamada son rituales inmensamente poderosos que hacen aparecer la manifestación física de un dios ante el hechicero. Las sectas pueden utilizar los hechizos de Llamada con el fin de invocar a sus dioses oscuros para que acepten sacrificios rituales o como un acto de adoración. El reverso de los hechizos de Llamada son los hechizos de Expulsión, que se utilizan para hacer que el dios regrese al lugar del que vino.
- ⑨ Los hechizos de Contacto se pueden considerar como una solicitud de comunicación, algo así como una llamada de teléfono esotérica. Cuando se tiene éxito al utilizarlos con monstruos de los Mitos, atraerán a uno o varios de ellos hacia el ejecutante; sin embargo, acudirán por su propia voluntad y no se encontrarán bajo el control del hechicero. Cuando se utilice sobre una deidad de los Mitos, el hechizo abrirá un canal de comunicación, pero no tiene por qué invocar una manifestación física.
- ⑨ Los hechizos de Convocación obligan a un monstruo, pero no a un dios, a comparecer ante el hechicero. Si el ejecutante conoce asimismo el hechizo de atadura y lo lleva a cabo con éxito, esos monstruos pueden someterse a la voluntad del hechicero para hacer algo que les ordene. Por lo tanto, los hechizos de Convocación (y Atadura) son utilizados por magos y sectarios que desean utilizar el poder de algún horror sobrenatural.

Formato de las entradas

Todos los hechizos reunidos en este volumen responden a la misma estructura.

Nombre del hechizo: Es la denominación más extendida del hechizo. En algunos casos puede estar acompañada por ciertos términos entre paréntesis.

- ⑨ (Tierras del Sueño): El hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño.
- ⑨ (Tradicional): La incorporación del hechizo al mundo de *La llamada de Cthulhu* es opcional, puesto que forma parte de una tradición mágica de carácter cultural (véase **Magia tradicional**, en la página 15).
- ⑨ (Monstruo): El hechizo solo es conocido por el monstruo que se incluye entre paréntesis; aunque, a discreción del Guardián, es posible que existan variantes adaptadas a criaturas de otras razas.

Coste: Incluye los pagos que debe realizar el ejecutante para llevar a cabo el hechizo. Se expresa habitualmente en puntos de magia, POD y puntos de Cordura. Este último elemento se obvia en caso de que el hechizo sea ejecutado por un monstruo o un mago enloquecido.

Tiempo de ejecución: Estipula el tiempo requerido para efectuar el hechizo, lo que puede abarcar desde apenas un instante hasta un período de varios días o meses.

- ⑨ Si el hechizo se ejecuta de manera instantánea, se activa en DES + 50, al igual que un arma lista para disparar.
- ⑨ Si el hechizo se lleva a cabo en 1 asalto, se activa según la DES del ejecutante en la misma ronda en la que se inicia su ejecución.
- ⑨ Si el hechizo se lleva a cabo en 2 asaltos, se activa según la DES del ejecutante en la ronda posterior a iniciarse su ejecución.

Descripción: Describe el desarrollo del hechizo, sus efectos, posibles consecuencias y cualquier otra información pertinente.

Magia intensificada: Los monstruos y los hechiceros sin puntos de Cordura pueden reunir un poder de mayor calado. Esta sección incluye información a la que solo es posible acceder con un profundo conocimiento del hechizo y algunas sugerencias que permiten modificarlo para crear variantes amplificadas. No es aplicable a todos los casos (véase **Magia intensificada**, en la página 13).

Otros nombres alternativos: La entrada concluye con un listado de nombres alternativos para el hechizo, tal y como podrían constar en distintas fuentes (véase **Nombre de los hechizos**, en la página 13).



EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

- A -

Abismo al infierno ☉ ☿

Coste: 15 POD; 2D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

El hechicero pronuncia una maldición a voz en grito cuya fórmula difiere según la variante del hechizo que se esté empleando: en Japón, por ejemplo, el ejecutante condena a su víctima al infierno o *jigoku*. Un terremoto sacude los alrededores instantes más tarde y abre una grieta a los pies de la víctima, que muere al ser tragada por la fisura.

Está escrito que quien dirija la mirada al abismo verá cosas que deberían permanecer ocultas, lo que provoca una tirada de Cordura (1/1D6) en cada testigo por creer que contempla la entrada al mismísimo infierno.

Según las circunstancias, el Guardián puede permitir que la víctima haga una tirada de DES o Saltar para evitar la caída. Sin embargo, tras 1D4 minutos, 1D4 criaturas ascenderán para atrapar a la víctima y arrastrarla consigo a las profundidades. La naturaleza de estas entidades depende en gran medida de la cultura a la que pertenezcan el hechicero y su víctima, aunque tienden a identificarse con los «demonios» presentes en su tradición. Estas criaturas son en realidad monstruos de los Mitos, lo que permite al Guardián emplear cualquier entidad que considere apropiada.

Otros nombres alternativos: *La llamada del diablo, Condenad a vuestro prójimo a las llamas del abismo.*

Abrazo de Yog-Sothoth ☉

Coste: 18 puntos de magia; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 4 asaltos

La víctima se marchita y envejece hasta quedar reducida a polvo. Si el hechicero vence a su objetivo en una tirada enfrentada

de POD, este último pierde 5 CON por asalto hasta que dicha característica se reduce a cero, momento en el que su vida queda completamente drenada y su cuerpo se deshace en polvo. Observar los efectos del hechizo sobre otra persona produce una pérdida de 1/1D8 puntos de Cordura.

Es posible detener los efectos del Abrazo de Yog-Sothoth si se convence al ejecutante de que interrumpa el hechizo o si muere antes de que sea demasiado tarde. A pesar de ello, los puntos de CON que la víctima haya perdido hasta el momento no se recuperan. Ciertos hechizos o talismanes de protección pueden repeler estas consecuencias nefastas.

Otros nombres alternativos: *Marchitar, Polvo del tiempo, El signo púrpura del Abridor del Camino.*

Absorber la juventud ☿ ☉

Coste: 8 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Permite reducir permanentemente el valor de CON, FUE o APA de la víctima en 3D20, quedando a elección del ejecutante la característica concreta que se verá afectada. Si el mago vence al objetivo en una tirada enfrentada del POD, los efectos del hechizo se manifestarán mediante el envejecimiento acelerado de la víctima, siempre de acuerdo con la característica afectada y la cantidad de puntos que hayan sido drenados. Una pérdida de CON o FUE podría incrementar su fragilidad, mientras que una pérdida de APA tendrá consecuencias de naturaleza estética, como la aparición de arrugas profundas, pérdida de cabello, etc. Estos cambios son permanentes a menos que se encuentre el modo de revertir o paliar los efectos. Algunos magos afirman que el hechizo puede recitarse al revés para restaurar los puntos perdidos. Por el momento, se ignora si dichos rumores tienen algún tipo de fundamento.

Magia intensificada: Una variante más retorcida de este hechizo permite que el ejecutante aproveche durante 24 horas los puntos que ha perdido la víctima, aunque el coste del hechizo se incrementa hasta los 12 puntos de magia. Por lo tanto, si el objetivo

pierde 10 puntos de FUE, la fuerza del ejecutante aumentará en esa misma medida durante las 24 horas posteriores.

Otros nombres alternativos: *Marchitar, Acelerar el avance de los días, Consunción de la juventud.*

Absorber la sangre de la vida ☞ ☞

Coste: 20 puntos de magia; 1D10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D6 + 1 asaltos

El hechicero resucita a los muertos por medio de un sacrificio humano tras vencer a la víctima en una tirada enfrentada de POD. Si el ejecutante fracasa, el sacrificio no sufrirá consecuencias de ningún tipo. Sin embargo, el mago recibirá 1D10 puntos de daño reflejado. Si el hechizo tiene éxito, la sangre de la víctima abandona el cuerpo y se condensa en una esfera que flota sobre el cadáver. Una vez que todo el líquido vital ha sido drenado a lo largo de 1D6 asaltos, se traslada por el aire hasta entrar en un cadáver previamente preparado por el hechicero y que aguarda a ser resucitado. En 1D6 minutos habrá vuelto a la vida. Contemplar este ritual produce una tirada de Cordura (1/1D6).

Un importante efecto secundario de este hechizo es la sed inextinguible que siente el cadáver reanimado por la sangre de los vivos.

Otros nombres alternativos: *Vida a través de la sangre, Rito de la extinción de la sangre, Resurrección.*

Absorber la vida ☞ ☞

Coste: 15 puntos de magia; 1D20 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1+ asaltos

Este cruel hechizo absorbe la vida de la víctima para rejuvenecer al hechicero. Debe realizarse en luna llena y el objetivo debe estar dentro del alcance visual y auditivo de la persona que lo lanza, que además debe vencerlo en una tirada enfrentada de POD. Si tiene éxito, la víctima comienza a envejecer y pudrirse en vida, y su vitalidad innata va a parar al hechicero.

En cada asalto después de ejecutarse el hechizo, la víctima pierde 1D10 puntos de cada una de las siguientes características: FUE, CON, DES, POD y APA, y el hechicero rejuvenece 1 día por cada punto robado. Si, por ejemplo, se drenan un total de 40 puntos de las características del objetivo, el hechicero rejuvenece 40 días. Mientras tanto, la víctima se marchita, su carne se vuelve gris y comienza a deshacerse hasta dejar tan solo un cascarón seco al concluir el hechizo. Los testigos de este terrible espectáculo deben realizar una tirada de Cordura (1/1D6). La persona que lleva a cabo el hechizo puede detenerlo en cualquier momento antes de provocar la muerte, aunque el estado de la víctima se verá agravado cuanto más tiempo haya pasado bajo el influjo de la absorción de vida: la piel se torna pálida y arrugada, los miembros se marchitan y se vuelven nudosos, etc. Si se mata al hechicero antes de que el objetivo muera, el hechizo se rompe y el desafortunado recupera todos los puntos de característica que haya perdido.

Magia intensificada: El hechizo puede lanzarse independientemente de la fase lunar. En estos casos el mago no obtiene los beneficios

asociados ni rejuvenece en absoluto, pero la víctima sufre las consecuencias dañinas y muere si el ejecutante así lo desea. Si Absorber la vida se lanza durante la luna del cazador, esto es, la luna llena inmediatamente posterior al equinoccio de otoño, el ejecutante podrá absorber 10 puntos por asalto de cada una de las características afectadas: FUE, CON, DES, POD y APA.

Una variante de este hechizo permite convertir en POD los puntos de característica absorbidos a razón de 1 POD por cada 5 puntos de característica drenados.

Otros nombres alternativos: *Drenar la vitalidad, El rito carmesí, Sacramento blasfemo de los cinco tajos.*

Absorción de poder ☞ ☞

Coste: 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Sirve para drenar puntos de magia de una víctima. Para que el hechizo pueda ejecutarse, el mago debe vencer al objetivo en una tirada enfrentada de POD: si lo consigue, la víctima pierde 1D6 puntos de magia que van a parar a las reservas mágicas del hechicero. Si, por el contrario, el ejecutante fracasa, es él quien pierde 1D6 puntos de magia que van a parar a su contrincante. En caso de que los puntos de magia se gasten, el hechizo absorberá puntos de vida. Si estos también se agotan, el objetivo quedará inconsciente, ya que el hechizo carece de la intensidad para matar.

Magia intensificada: La sed de poder es especialmente intensa entre aquellos que se adentran en los oscuros caminos del conocimiento. Un mago competente puede optar por absorber POD en lugar de puntos de magia de su víctima.

Otros nombres alternativos: *Drenar la fuerza vital, Rito de Nyambe, Absorber elixir de poder.*

Acelerar ☞ ☞

Coste: 6 puntos de magia; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Aumenta en 10 puntos la DES del hechicero durante 4 asaltos e incrementa su proporción de movimiento en 2 durante ese mismo tiempo. Es necesario realizar tres rápidos gestos con la mano y completar una visualización mental para ejecutar el hechizo.

Aunque es posible emplearlo repetidamente, recurrir a él de manera continuada tiene sus riesgos. Si el ejecutante lo lleva a cabo dos veces seguidas, deberá realizar una tirada de CON; si la falla, quedará inconsciente y perderá 5 CON de manera permanente. En caso de que se lance otras dos veces consecutivas consecutivas, debe realizarse una nueva tirada de CON; pero el nivel de dificultad aumentará a Difícil. Si el ejecutante la falla, quedará inconsciente y perderá 10 CON de manera permanente. Cuantas más veces se emplee el hechizo de manera sucesiva, mayores serán las pérdidas potenciales de esta característica.

Otros nombres alternativos: *Velocidad de la bestia, Prisa, Ágil dinamismo.*

Acelerar la voz de las profundidades

Coste: Puntos de magia variables; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

Acelera la transformación de un híbrido de profundo para que abandone su aspecto semihumano y complete la monstruosa metamorfosis de su especie en cuestión de horas, días o meses en lugar de décadas. El hechizo debe llevarse a cabo de noche, en contacto con el océano o de modo que el ejecutante pueda verlo. El híbrido sobre el que se ejecuta puede estar presente o el hechicero puede mantener un vínculo mágico con él por medio de pelo, sangre, un efecto personal o incluso una fotografía. El ejecutante puede sacrificar tantos puntos de magia como desee y solicitar la presencia de uno o varios ayudantes, que colaboran con un máximo de 2 puntos de magia por cabeza. Si el ritual reúne un total de 20 puntos de magia, el objetivo completa la transformación en un año; si reúne 40 puntos de magia, tarda 2D6 meses; y si reúne 80 o más puntos de magia, le basta con 1D100 horas.

Sin embargo, la aceleración de este proceso conlleva un precio. Junto con las grandes pérdidas de puntos de Cordura que pueden producirse en el híbrido, el proceso en sí mismo puede resultar mortal para la criatura.

Otros nombres alternativos: *Llamada de Dagón*, *Canción de Hydra*, *Canción del segundo alumbramiento*.

Acelerar una larva de la niebla

Coste: 25 puntos de magia; 10 POD; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 5 asaltos

El hechizo requiere la larva de una entidad de los Mitos proveniente de otra dimensión, en ocasiones denominada «Gish-rla», aunque la criatura puede recibir otros muchos nombres. El ejecutante tiene que llevarlo a cabo envuelto en una niebla lo bastante densa como para que ninguna luz brillante pueda atravesarla, derramar una gota de su sangre sobre la larva y pagar el coste del hechizo.

Larva de la niebla

Forma de vida de otra dimensión

La reconocerás por el hedor a cabello quemado que emana de su corazón de piedra. La reconocerás por la carencia de cuerpo, que la hace invisible y se oculta en la oscuridad para cazar a sus presas. Ajena a este mundo, aguarda hambrienta, envuelta en niebla, presta para atrapar a los incautos y sofocar la vida de aquellos sin juicio para escapar.

—Extracto de las notas de Silas el Sangriento

FUE 150	CON 150	TAM 150	DES 90	INT 05
APA —	POD 125	EDU —	COR —	PV N/A*
BD N/A	Corp. : N/A	Mov. : 10	PM : 25	

Combate

Ataques por asalto: 6 tentáculos de niebla, cada uno con un alcance de 10 m.

Combatir: 50% (25/10), se trata como un ataque por sorpresa, daño**

Esquivar: N/A

Combatir:** Inserta sus flexibles tentáculos en las fosas nasales y la boca del objetivo, por lo que puede llegar a atacar a seis blancos a la vez causándoles un daño de asfixia que aumenta con cada asalto que pasa: 1 punto de daño en el primero, 2 en el segundo, 3 en el tercero, etc. Si el objetivo vence a los tentáculos en una tirada enfrentada de FUE, podrá liberarse de ellos y escapar. Cada uno de los apéndices tiene 25 puntos de FUE, que deberán multiplicarse por el número de ellos que ataquen a una misma víctima. Por lo tanto, si el ser de

niebla realiza con éxito 3 ataques contra una misma presa, la FUE de la tirada enfrentada será de 75.

Los investigadores reciben un dado de penalización a cualquier intento de golpear al monstruo, ya que se considera que atacan a ciegas. Si se produce a una pifia, golpearán a uno de sus compañeros o a la víctima del ser de niebla.

Insustancial: La criatura es inmune a los ataques físicos. Bajo una luz lo bastante intensa, puede llegar a apreciarse por un momento como una nube de centelleante color gris y con tentáculos semejantes a látigos. Si es iluminada por la luz del sol, la semilla de la niebla se desintegra a lo largo de 10 minutos y regresa sin retorno posible a su dimensión de origen. En caso de que la entidad encuentre un lugar que se mantenga en perpetua oscuridad, como una alcantarilla lo bastante profunda o una cueva, podrá permanecer en la Tierra durante algún tiempo. La semilla posee una naturaleza inmortal en términos humanos, por lo que no necesita alimentarse. Se desconoce cuáles son las motivaciones o instintos que la mueven.

Armadura*: Ninguna. La semilla de la niebla es insustancial, por lo que ningún objeto material puede causarle daño. Aunque un resplandor lo bastante intenso puede ahuyentarla, tampoco será suficiente para dañarla.

Habilidades: Cazar víctima 65%, Sigilo 95%.

Pérdida de Cordura: Ver a una semilla de la niebla produce una pérdida de 1/1D10 puntos de Cordura. Añade una pérdida de adicional de 1D8 puntos de Cordura cuando la criatura realice su primer ataque con éxito.

Como consecuencia, la entidad invisible (larva de la niebla) se desarrollará a toda velocidad. La criatura puede ser mentalmente subyugada por el hechicero para que se desplace y actúe según sus designios. En la mayoría de los casos suelen limitarse a acabar con la vida de un enemigo, puesto que la bestia dispone de facultades mentales limitadas. El ejecutante puede sentir la ubicación aproximada de la criatura mientras esté bajo su control, aunque deberá permanecer a 60 m de ella o quedará libre. El control mental tiene una duración máxima de 3 horas, que puede verse reducida si la niebla se disipa o despunta el alba. El monstruo saldrá huyendo si se dirige hacia él una luz lo bastante intensa y se disipará al contacto con la luz del sol. Tres horas después de ejecutado el hechizo, la criatura vagará sin rumbo fijo a través de la noche matando a aquellos que se crucen en su camino antes de desvanecerse o encontrar un rincón oscuro desde el que seguir acechando.

Otros nombres alternativos: *Rito del renacer, Transformar semilla del reino del inframundo.*

Activación

Coste: Puntos de magia variables; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1+ minutos

Este hechizo requiere un cristal especialmente armonizado para la ocasión (véase **Armonizar cristal**, en la página 43). Si el ejecutante lo lleva a cabo sobre sí mismo, sostiene el cristal encantado entre las manos y se concentra durante tantos minutos como el número de puntos de magia que haya invertido: cada uno de ellos aumenta en un 5% las probabilidades de éxito. En caso de que se lleve a cabo sobre otra persona, el objetivo tiene que estar situado junto al cristal y el ejecutante no puede hallarse a más de 10 m de ellos. Incluso si la activación tiene éxito, el hechicero aún tiene que vencer al objetivo en una tirada enfrentada de POD.

Una vez que el hechizo se ha realizado, el ejecutante puede activar cualquier modificación mi-go oculta en la mente del objetivo, incluidos los implantes que se hayan instalado con o sin permiso y conocimiento del implicado. Por desgracia, el hechizo no es tan preciso como cabría esperar y puede conllevar graves efectos secundarios. Tira 1D8 en la tabla contigua para determinar las consecuencias.

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Adivinación

Coste: 1+ puntos de magia por participante; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

El componente central de este hechizo es un cuenco de agua colocado en alto y rodeado de incensarios en los que arden opiáceos suaves. El recipiente debe encontrarse en el centro de un círculo de 6 m de diámetro trazado con tiza o sal, en cuyo interior se haya inscrito una estrella de cinco puntas. El ejecutante se sitúa en una de estas puntas, acompañado por cuatro ayudantes que

ocupan los vértices restantes, desde donde entonan una oración a Yog-Sothoth suplicándole que les conceda un atisbo del futuro. A continuación, el hechicero principal y cada uno de sus ayudantes ofrecen una gota de sangre al cuenco y aplican el coste de 1 punto de Magia y 1D6 puntos de Cordura por cabeza.

Si el hechizo se realiza con éxito, todos aquellos que contemplen el recipiente e inhalen el humo de los opiáceos tienen derecho a realizar una tirada de POD. En caso de que la tirada fracase, el usuario no ve nada en el cuenco, pero tendrá que pagar 1D4 puntos de magia adicionales. En caso de tener éxito, la superficie resplandeciente del agua muestra una imagen de su futuro cercano a cambio de 1D6 puntos de magia adicionales. Si las imágenes que se ofrecen son especialmente perturbadoras, podrían provocar otras pérdidas de Cordura.

El cuenco conserva su poder durante 1D4 horas, periodo durante el que cualquiera —no solo aquellos que han participado en la ceremonia— puede emplearlo para tratar de discernir lo que le reserva el futuro. Un mismo usuario puede intentar obtener varios atisbos de lo que está por llegar, siempre y cuando realice la tirada de POD correspondiente por cada intento y pague los costes arriba indicados según el éxito o el fracaso de su empresa.

~ Efectos de Activación ~

1D8	Efecto secundario
1	El objetivo sufre pesadillas durante 1D6 días y pierde 1 punto de Cordura por cada noche en la que se vea afectado.
2	El objetivo sufre pesadillas inquietantes durante 1D6 días y pierde 2 o más puntos de Cordura por cada noche en la que se vea afectado.
3	El objetivo sufre pesadillas aterradoras durante 1D6 días y pierde 1D4 puntos de Cordura por cada noche en la que se vea afectado.
4	El objetivo sufre un episodio catatónico que dura 1D6 días.
5	El objetivo pierde 1D8 puntos de Cordura al momento.
6	El objetivo pierde 1D4 + 1 puntos de Cordura y gana 5 INT de manera permanente.
7	El objetivo pierde 1D6 + 1 puntos de Cordura y gana 5 POD de manera permanente.
8	El objetivo pierde 1D10 + 1 puntos de Cordura y gana 5 POD y 5 INT de manera permanente.

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

Nota para el Guardián: *Acceder a una visión del futuro puede acarrear problemas durante la aventura, puesto que los eventos mostrados tienen el potencial de modificar de manera considerable el desarrollo de los acontecimientos. Recomendamos seleccionar con cuidado las visiones que reciben los investigadores mediante este hechizo: deberían ser lo bastante vagas y confusas como para resultar coherentes con múltiples desenlaces que pudieran darse a lo largo del escenario.*

Otros nombres alternativos: *Rito del augurio, Vaticinio, Aguas del destino.*

Agua del buen ladrón (tradicional) (rf)

Coste: 4 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

Evita que los efectos personales del hechicero sean robados. El ejecutante infundiona una mezcla de varios ingredientes y esparce algunas gotas sobre el objeto que desea proteger. Si alguien intenta robarlo, debe realizar una tirada Extrema de POD para seguir adelante con su empresa. De lo contrario, sufre una aversión tan inexplicable y fuerte hacia el objeto que sufre ligeras náuseas ante la simple idea del hurto. El efecto se mantiene durante 1D6 + 1 días. Una sola infusión es suficiente para proteger un conjunto de objetos equivalente al TAM de un automóvil medio.

A discreción del Guardián: *El hechicero podría verse obligado a superar una tirada de Arte/Artesanía (pociones) para garantizar que las instrucciones se siguen correctamente.*

Magia intensificada: Con un gasto de 10 puntos de magia y 1D4 + 4 puntos de Cordura, la infusión resultante es mucho más poderosa. Sin embargo, la cantidad del líquido se reduce hasta el punto de que solo sirve para impregnar un máximo de 4 efectos personales. El ladrón sufre convulsiones en cuanto se acerca al objeto afectado. Si en este punto no supera una tirada de CON, queda postrado en el suelo, retorciéndose sin cesar, hasta que alguien lo aleja del lugar o retira el objeto de su presencia.

Otros nombres alternativos: *Ruina del ladrón, Náusea visceral, Maldición de la mano que roba.*

Ahogar la mente (rf)

Coste: 4 puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

El objetivo queda inconsciente durante 1D20 × 10 minutos. El número de víctimas puede incrementarse en 1 por cada 4 puntos de magia adicionales que se empleen en la ejecución del hechizo. Sin embargo, para que surta efecto, la persona que lo lleva a cabo antes debe vencer a la víctima en una tirada enfrentada de POD, pudiendo añadir un dado de bonificación si dobla el coste de puntos de magia. Los objetivos se despiertan al cabo del tiempo estipulado

sufriendo náuseas, lo que añade un dado de penalización a todas sus tiradas de habilidades físicas durante 1D4 × 15 minutos. Si alguna de las víctimas vence la tirada enfrentada, conserva la consciencia, pero se siente como si estuviera cayendo en un pozo sin fondo. También en este caso sufre náuseas, acompañadas del dado de penalización arriba indicado, durante 15 minutos.

Otros nombres alternativos: *Torrente de nervios, Cíncel mental.*

Ahuyentar a un shan (rf)

Coste: 3+ puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 asaltos

Este hechizo está constituido por una compleja canción que ahuyenta a los insectos de Shaggai. El hechicero que lo ejecuta debe gastar un mínimo de 3 puntos de magia y superar una tirada de Arte/Artesanía (cantar). Si tiene éxito, todos los shans dentro del área auditiva del ejecutante se verán de inmediato invadidos por el dolor y la repugnancia. Esto hará que se alejen de la melodía a una distancia de 1,5 m por cada punto de Magia gastado en el hechizo. Los shans que hayan sido ahuyentados deben abandonar a su huésped, lo que deja la huida como su única escapatoria a menos que superen una tirada Extrema de POD. Si el ejecutante gana una tirada enfrentada de POD contra el shan más cercano, la criatura se sentirá tan sobrecogida que se retorcerá de dolor en el suelo durante 1D3 asaltos completamente indefensa.

Otros participantes pueden ayudar al hechicero entonando la canción y contribuir así con puntos de magia adicionales que aumentan el área de efecto que provoca la repulsión. Nótese que aquellos que vean emerger a un shan deben realizar una tirada de Cordura al resultar afectados por su horrible visión.

Otros nombres alternativos: *Expulsar criaturas mentales, Purga cerebral, La melodía Nindo-ka.*

Ajar un miembro (rf)

Coste: 8 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Un hechizo terrible concebido para atormentar y causar daños permanentes a un objetivo. El objetivo debe encontrarse a 10 m o menos del ejecutante. Para que el hechizo surta efecto el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Si gana, el hechicero señalará un brazo o una pierna. Dicho miembro se ajará y marchitará rápida y dolorosamente, causando 1D8 puntos de daño y una pérdida permanente de 2D10 CON. La víctima, así como cualquier testigo de este acontecimiento, debe realizar una tirada de Cordura (0/1D3).

Otros nombres alternativos: *La canción del dolor, Marchitar a mi enemigo, Quemazón debilitante.*

Alcanzar

Coste: Puntos de magia variables; 5 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto por cada punto de Magia gastado

Permite alcanzar algo a través de superficies y volúmenes intermedios hasta la máxima extensión posible del brazo o tentáculo del ejecutante para, así, realizar ajustes o poner y quitar elementos. El coste del hechizo es variable: el ejecutante debe gastar 1 punto de Magia por cada 2,5 cm de superficie orgánica que desee atravesar (p. ej. madera), pero se eleva a 2 puntos de magia por cada 2,5 cm si la superficie en cuestión es inorgánica (p. ej. piedra).

Si hay alguna posibilidad de que la concentración del hechicero se rompa durante la ejecución del hechizo a causa de un ataque o un evento de características similares, debería realizar una tirada de INT. Si no la supera, el hechizo se interrumpirá al momento, lo que podría hacer que la extremidad del ejecutante quede atrapada y fuera necesario volver a llevar a cabo el hechizo para liberarla.

Otros nombres alternativos: *La mano del brujo, Atravesar la piedra, Truco de ladrones.*

Aliento de la muerte

Coste: Puntos de magia variables; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 asaltos

Una niebla densa y oscura emerge de la boca del ejecutante durante 3 asaltos y cubre un área cúbica de 3 m de lado por cada 2 puntos de magia invertidos en el hechizo. Cada uno de los tres ejes requiere 1 asalto completo para formarse. La bruma resultante oscurece la visión y extingue cualquier tenue resplandor, como el de una vela; tan solo las luces más intensas pueden atravesarla. Los sentidos del tacto y del oído se entumescen, un aire gélido adormece el olfato y la niebla resiste de manera antinatural el envite del viento. Una vez que el hechicero termina de expulsar esta sustancia, la bruma permanece en el lugar donde ha aparecido durante 1D10 + 5 asaltos. A continuación, se evapora sin dejar rastro.

Otros nombres alternativos: *Asfixia de R'lyeh, La caricia de las gélidas manos del infierno.*

Aliento de las profundidades

Coste: 8 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Este hechizo asfixia a la víctima llenando sus pulmones de agua de mar, lo que puede causar una muerte espantosa por ahogamiento.

El hechicero debe ser capaz de ver a su objetivo. Para que el hechizo surta efecto, el ejecutante deberá entonarlo mentalmente durante 1 asalto y vencer a su objetivo en una tirada enfrentada de POD. Si gana el hechicero, el objetivo comenzará a ahogarse: caerá al suelo atragantándose con agua salada y sufrirá 1D8 puntos de daño por asalto. El objetivo deberá superar una tirada Extrema de CON

(igual o menor a la quinta parte de su CON) después de sufrir daño en cada asalto; si la tirada tiene éxito, el agua se habrá expulsado y cesarán los efectos del hechizo. Nótese que el hechicero puede interrumpir el hechizo en cualquier momento.

Otros nombres alternativos: *Moneda del mar azul, La maldición del marinero, El beso de salitre.*

Aliento de Pazuzu

Coste: 3 puntos de magia; 3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

El hechicero exhala una nube de humo venenoso, como si de un chorro de vapor se tratara, que puede ser percibida a simple vista. Este aliento fétido tiene un alcance máximo de 30 m y ataca a un único objetivo, al que causa 1D6 puntos de daño por envenenamiento y asfixia. Los vapores se dispersan de inmediato al aire libre, donde solo permanecen activos durante 1 asalto. Sin embargo, sus efectos siguen un curso alternativo en espacios cerrados a menos que se abra una ventana o se airee la estancia por cualquier otro medio (véase párrafo siguiente).

Si el objetivo percibe la estela de la nube venenosa, quizás a través de una tirada de Descubrir o Escuchar, puede tratar de Esquivar sus efectos en el primer asalto. Si no lo consigue, pierde 1D8 puntos de vida. En el segundo asalto, la pérdida es de 1D6 puntos de vida; en el tercero, de 1D4; y en el asalto final, de 1D2. Sin embargo, el daño queda anulado tan pronto como el objetivo escapa de la zona que cubre el veneno. Cualquier otra criatura que se encuentre dentro del radio de acción sufre 1D4 puntos de daño por asalto durante 4 asaltos.

Otros nombres alternativos: *Aliento nauseabundo de los siete infiernos, Aire cadavérico*

Aliento del kappa

Coste: 6 puntos de magia; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Este hechizo de origen japonés se encuentra estrechamente vinculado con los *kappa*, una raza anfibia de naturaleza vampírica que podría guardar cierta relación con los profundos. *Los siete libros crípticos de Hsan* atribuyen a estas criaturas la capacidad de entregar su aliento a otras entidades para que puedan respirar bajo el agua. Se cree que este hechizo reproduce dichos efectos.

El Aliento del kappa tiene una duración de 12 horas, tras las que el beneficiario comenzará a ahogarse en caso de seguir bajo el agua, aunque los efectos pueden extenderse si se paga de nuevo el coste de ejecución. La persona que recibe este don debe realizar una tirada de Cordura (1/1D4) al sentir que un juego de branquias nace a cada lado de su cuello.

El texto advierte al lector de que el uso prolongado de este hechizo puede convertir al objetivo en un *kappa*. Cada vez que se ejecute sobre un mismo objetivo o se extienda su duración, el afectado debe

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

realizar una tirada de CON. Si no la supera, los efectos se vuelven permanentes, así como la presencia de las branquias, por lo que será incapaz de volver a respirar aire fresco. La conciencia de esta mutación provoca una pérdida adicional de Cordura a discreción del Guardián, aunque se recomienda que sea de 1 punto de Cordura al día hasta que este atributo quede reducido a cero. Si lo desea, el Guardián también puede conferir a la víctima otras alteraciones de naturaleza física.

Otros nombres alternativos: *Rito del sakana*, Spiritus de Piscibus.

Alimento de la vida ☞

Coste: 10 puntos de magia; 1D8 + 1 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 días

Sirve para alargar la vida de un individuo de forma cruel y antinatural. La clave del hechizo reside en el impío banquete que se prolonga durante varios días; habitualmente tres. El hechicero caníbal obtiene 1 semana de vida adicional por cada 5 puntos de TAM de carne humana que ingiera durante el festín.

Otros nombres alternativos: *Banquete de carne viva*, *Provisiones del enemigo*, *Festín de festines*.

Alma errante ☞ ☞

Coste: Puntos de magia variables; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 5 minutos

Este hechizo permite que la conciencia del ejecutante (alma, espíritu, ojo de la mente, etc.) contemple un lugar mientras duerme o medita. De este modo, puede vigilar a sus enemigos y observar el desarrollo de los acontecimientos desde la distancia. El hechizo

suele requerir el consumo de una bebida preparada para la ocasión, aunque hay magos que solo necesitan meditar para alcanzar el estado que les permita abandonar su envoltura carnal.

La visión onírica revela cualquier información que pueda observarse en el lugar de destino sin necesidad de intervención, pero no permite interactuar con el escenario abriendo cajas, consultando libros, etc. El ejecutante debe conocer la localización a la que desea acceder o al menos identificar el área aproximada en la que se encuentra. Se despertará exhausto al cabo de 2D6 horas, habiendo gastado todos sus puntos de magia excepto 1.

Mientras el alma errante vaga por el lugar, las entidades con POD 100 o superior pueden verla e incluso identificarla, ya que la conciencia conserva la apariencia del cuerpo del que proviene y carece de medios para enmascararla. De manera similar, aquellas criaturas con POD 75 o superior tienen la incómoda sensación de que algo las observa.

Otros nombres alternativos: *Traslación del ojo de la mente*, *Viaje remoto*, *Espiar a los enemigos y las cosas que allende moran*.

Alteración meteorológica ☞

Coste: 10+ puntos de magia; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 3+ minutos

Este hechizo sirve para calmar o empeorar cualquier tipo de condición atmosférica, y un grupo de personas puede realizarlo de forma conjunta para conseguir un mayor efecto meteorológico. El Guardián es quien decide cuáles son las condiciones del momento en que se realiza el hechizo. Cada 10 puntos de magia sacrificados a tal efecto sirven para hacer variar la situación en un nivel (véase tabla). Tanto el ejecutante como cualquier otro que conozca el hechizo puede contribuir con tantos puntos de magia como quiera gastar, pero todo el que lo desconozca solo puede aportar 1 punto de Magia al total.

~ Componentes meteorológicos ~

	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Nivel 5	Nivel 6	Nivel 7	Nivel 8
Nubosidad	Despejado	Niebla	Parcialmente nuboso	Nuboso	Cielo encapotado	—	—	—
Dirección del viento	Norte	Noreste	Este	Sureste	Sur	Suroeste	Oeste	Noroeste
Velocidad del viento	Calma	Brisa	Racheado	Fuerte	Vendaval	Huracán local	Tornado	—
Temperatura	Cada nivel aumenta o disminuye la temperatura en 2,5 °C en el área de acción.							
Precipitación	Seco	Llovizna o neblina	Lluvia [o nieve]	Granizo [o nieve]	Fuerte lluvia [o fuerte nevada]	Tormenta [ventisca]	—	—

La realización del hechizo, que le cuesta 1 punto de Cordura a cada uno de los participantes, exige que se pronuncie una especie de cántico melodioso durante 3 minutos por cada nivel de cambio meteorológico que se quiere conseguir. El radio básico de acción es de unos 3 km, aunque esta área puede extenderse más allá gastando 10 puntos de magia por cada 1,5 km adicionales. El cambio efectuado dura 30 minutos por cada 10 puntos de magia del total empleado en la realización del hechizo, pero aquellos efectos de carácter más violento, como un tornado, tienen una duración mucho menor.

Son cinco los componentes meteorológicos que pueden cambiarse a varios niveles de efecto. Un cambio de un nivel cuesta 10 puntos de magia, de modo que uno de dos, como pasar de «parcialmente nublado» a «cielo encapotado», cuesta 20 puntos de magia. Para que pueda nevar, la temperatura debe ser inferior a 0 °C o, de lo contrario, la precipitación será en forma de lluvia.

Otros nombres alternativos: *Dominar los elementos, Danza de la lluvia, Recolector de tormentas.*

Alzar a los fantasmas de Ib (Tierras del Sueño) ♡

Coste: Puntos de magia variables

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. El primigenio conocido con el nombre de Bokrug era antiguamente adorado en la ciudad de Ib, hasta que sus vecinos de Sarnath se alzaron en armas y asolaron el lugar. El ejecutante invoca a un fantasma de los antiguos habitantes de Ib por cada punto de Magia que gaste y lo insta a materializarse. Aunque el hechizo en sí no provoca una pérdida de Cordura, las criaturas que acuden a la llamada requieren sus propias tiradas de esta característica.

Por norma general, el hechizo solo surte efecto si se lleva a cabo en las orillas del Lago sin Nombre, junto a las ruinas de Ib o Sarnath. Ahora bien, si Bokrug se encuentra presente en cualquier sentido al iniciarse el hechizo, los fantasmas de Ib pueden convocarse en cualquier lugar de las Tierras del Sueño. En este caso, se congregarán 1D10 criaturas por punto de Magia gastado.

Nota: Véase *Malleus Monstrorum* para obtener más información acerca de los seres de Ib.

Otros nombres alternativos: *Manifestación de los predilectos de Bokrug, Llamar a la maldición de Sarnath.*

Anatema (Tierras del Sueño) ♡

Coste: 5 POD; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. El mago pronuncia una breve palabra de poder, que cobra forma en letras flamígeras ante su rostro y anula todos los hechizos en su

área auditiva que se estén manteniendo por medio de un gasto continuo de puntos de magia. Asimismo, cualquier criatura que haya acudido como respuesta a un hechizo de Convocar o Llamar debe realizar una tirada enfrentada de POD contra el ejecutante o se verá forzada a volver al lugar de donde vino.

Otros nombres alternativos: *Censurar, Lengua de expulsión.*

Ángulos inversos de Tagh-Clatur ⚙

Coste: 15 POD; 1D20 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

Tal como hicieron notar los antiguos sacerdotes egipcios, este hechizo abre el camino que conduce hasta la dimensión donde mora la plena entidad de Gla'aki. El hechizo posee una naturaleza extremadamente matemática, por lo que solo un ejecutante con INT 90 o superior puede intentar realizarlo. Cuando se lleva a cabo con éxito, el mago abre un Portal que une nuestra dimensión con la del primigenio, lo que permite que la porción del dios que habita en este mundo entre en contacto con todo su ser. Como consecuencia, Gla'aki será capaz de ejercer mayor influencia en nuestro planeta.

Los Ángulos inversos de Tagh-Clatur pueden revertirse para detener la conexión o cerrar cualquier otro Portal existente.

Otros nombres alternativos: *Observancia de Tagh-Clatur, Cerrar Portal.*

Anillos concéntricos del gusano (Tierras del Sueño) ♡

Coste: 10 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. El ejecutante crea una barrera de 1,80 m de diámetro formada por una serie de anillos concéntricos de color violeta que quedan suspendidos en el aire frente a él. Cualquier ataque físico que atravesase esta defensa se ve reducido en 6D6 puntos de daño hasta alcanzar un mínimo de 0. La barrera permanece activa durante 5 asaltos, pero es posible prolongar su duración a razón de 2 puntos de magia por asalto adicional.

Otros nombres alternativos: *La armadura espiral y retorcida, La espiral de la armonía perpetua.*

Animar criatura de carne ⚙

Coste: Puntos de magia variables; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 minutos

Este hechizo se utiliza para dotar de vida a las pieles y carnes muertas, engendrando así una masa carnosa con la consciencia necesaria para atacar según los deseos del ejecutante. Al pronunciar las palabras asociadas al hechizo y señalar en dirección al cadáver —o los trozos de carne reunidos para este propósito—, la carne y los órganos se desprenden de los huesos para dar forma a un cuerpo denso

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

y carnoso en estado semilíquido. La abominación resultante puede moverse para atacar o capturar a las presas que designe el hechicero, quien debe gastar 1 punto de Magia por cada 5 puntos de TAM que hayan sido animados de este modo.

La criatura de carne permanece con vida durante 24 horas a menos que alguien la mate (véase recuadro), tras lo que se derrite y forma un charco humeante de carne hedionda. En cuestión de minutos, la materia que la compone habrá desaparecido, dejando a su paso una mancha oleosa y maloliente en el suelo.

Magia intensificada: Las criaturas de carne suelen tener características y habilidades similares, aunque con un mayor coste de puntos de magia (5 por cada 5 TAM) se puede mejorar su letalidad y capacidades. El Guardián debería adaptar las estadísticas y la pérdida de Cordura que provocan estas bestias mejoradas.

Otros nombres alternativos: *La carne viviente, Colecta de carne bullente.*

Criatura de carne (estándar)

FUE 75	CON 100	TAM 90	DES 40	INT 25
APA —	POD 05	EDU —	COR —	PV 30
BD +1D6	Corp. : 2	Mov. : 7	PM : 1	

Combate

Ataques por asalto: 1, 2 o 3

La criatura ataca fluyendo hacia los pies de sus víctimas y abrasándolas con su carne hirviente. Tiene la capacidad de realizar sus ataques sobre tres objetivos, con una probabilidad de éxito del 90% para un solo objetivo, el 45% para dos y el 30% para tres.

Agarre: La carne hirviente se adhiere a las extremidades de la víctima y causa 1D4 puntos de daño por asalto hasta que sea desprendida o eliminada de algún modo. El objetivo puede intentar arrancarla de su cuerpo con una tirada enfrentada de FUE o vertiendo agua sobre ella (véase a continuación).

- Combatir Ⓢ 90% (45/18) contra 1 objetivo, daño 1D4 y agarre, o
- Ⓢ 45% (22/9) contra 2 objetivos, daño 1D4 y agarre, o
- Ⓢ 30% (15/6) contra 3 objetivos, daño 1D4 y agarre.

Esquivar N/A

Armadura: 7 puntos de piel gomosa. Sufre 1 punto de daño por cada 5 TAM de agua vertidos sobre ella.

Habilidades: Encontrar víctima 99%, Gorgotear y sisear 99%.

Pérdida de Cordura: Ver a una criatura de carne produce una pérdida de 1/1D8 + 1 puntos de Cordura.

Animar momia

Coste: 5 POD; 1D10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1+ horas

Este ritual permite animar una momia ajustada a la descripción que se ofrece de ellas en el *Manual del Guardián*. La criatura resultante tiene el doble de la FUE que tuviera en vida, 1,5 veces su CON y dos terceras partes de su DES, con una proporción de movimiento de 6. Mantiene además todo el conocimiento de sus habilidades y hechizos. Como el cerebro de la momia es extraído del cuerpo durante la preparación del cadáver, a efectos de juego se asume que este órgano no tiene efecto sobre la inteligencia; sino que la esencia espiritual atrapada en el cuerpo retiene esta habilidad.

Magia intensificada: Con un proceso ritual de 40 días, el hechicero puede momificar por completo un cadáver humano y traerlo a la vida. Este rito sigue el procedimiento tradicional mediante el que se extraían los órganos del cuerpo, se embalsamaba y se envolvía en vendas.

Otros nombres alternativos: *Ritual de mumia.*

Anomalia meteorológica

Coste: 10 puntos de magia, 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Tal como su nombre indica, este hechizo permite generar anomalías meteorológicas: un rayo que impacta sobre un lugar concreto, una pequeña tormenta de granizo, vientos de localizados que soplan con fuerza desde ninguna parte, etc. El ejecutante no tiene control sobre el efecto concreto que se producirá; tan solo puede hacer que se manifieste en una localización determinada dentro de su campo de visión.

Otros nombres alternativos: *Subyugar los elementos, Invocar a los cielos.*

Anudar carne

Coste: 2D6 puntos de magia; 1D8 Puntos de cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Los huesos y la carne del objetivo cobran una flexibilidad sobrenatural en una parte de su cuerpo, que se retuerce sobre sí misma hasta anudarse y causar un terrible dolor derivado de la contorsión. Si el hechicero vence a la víctima en una tirada enfrentada de POD, una parte del cuerpo del objetivo, normalmente el brazo o la pierna, se retuerce y gira como si fuera una cuerda hasta que se anuda sobre sí misma. Los efectos son increíblemente dolorosos y requieren una tirada de CON para no desmayarse por la conmoción. Causa 1D8 puntos de daño, conlleva una pérdida permanente de 5 DES y provoca una tirada de Cordura (1/1D6). Aunque los huesos no llegan a romperse, sí que pueden ver reducida su masa o quedar torcidos. El hechizo también se puede usar para anudar el brazo o la pierna de la víctima a un objeto inanimado, como un poste o una valla, o a otra persona.

El ejecutante o cualquier persona que conozca el hechizo puede revertir los efectos siempre y cuando pague el coste de ejecución. La pérdida de Cordura es de 1/1D4 por presenciar cómo la carne y los huesos de una persona se retuercen de manera tan grotesca.

Magia intensificada: Si el ejecutante sacrifica 5 POD en el momento de llevar a cabo el hechizo, el nudo resultante será permanente y hará falta una cirugía mayor para corregirlo. En este caso, el hechizo no puede ser revertido.

Otros nombres alternativos: *Contorsión agónica, Soga de carne.*

Anzuelo para seres humanos (chthonian)

Coste: 1 Punto de Magia

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Un gran diamante ilusorio, bellamente tallado, flota delante de la víctima y es visible tan solo a sus ojos. A medida que la víctima se va aproximando a la ilusión, el objeto va retrocediendo a una velocidad similar en la dirección deseada por el ejecutante, supuestamente, hacia el lugar donde aguarda la hambrienta criatura. Tal como sucede con la pesca deportiva, es la presa quien decide si muerde el anzuelo.

La creencia popular es que tan solo los chthonians conocen este hechizo, aunque existe una variación del mismo, Anzuelo para habitantes de la arena, en la que la imagen del diamante se sustituye por la de una tierna pierna humana chorreando sangre. No obstante, existen un par de tomos que sugieren que algunos magos sedientos de poder podrían haber conseguido transcribir el hechizo para su propio uso.

Cada ejecución, que puede repetirse cuantas veces se quiera, cuesta 1 punto de Magia y dura 5 minutos, y el alcance aproximado del hechizo es de 1,5 km.

Magia intensificada: Hay rumores de que existe una versión alternativa del hechizo, conocida tan solo por los hechiceros más antiguos y poderosos. En esta extraña variante el objetivo es encantado para que vea aquello que más desea: oro, un ser querido que ha desaparecido o cualquier otro elemento. Es improbable que esta variante pueda encontrarse por escrito en algún libro, lo que significa que perdura únicamente en la mente enloquecida de brujos inmortales. No obstante, toparse de algún modo con este hechizo implicaría con toda seguridad un alto precio a pagar en puntos de Cordura.

Otros nombres alternativos: *Rito del alimento, Seducción de los débiles, Joya del deseo.*

Apariencia humana

Coste: 5+ puntos de magia; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 5+ asaltos (tantos como puntos de magia invertidos)

Permite que criaturas antropomorfas, del tamaño de un ser humano medio o más pequeñas, adopten apariencia humana. Se trata de

un hechizo habitual entre los hombres serpiente, pero su uso no se restringe a ellos. La transformación solo puede realizarse sobre el ejecutante —nunca sobre otra criatura—, que adopta la forma ilusoria de un ser humano con 3D6 × 5 puntos de APA (hasta un máximo de 100). La ilusión dura tantas horas como la quinta parte del POD del ejecutante.

Cada hechicero tiene una apariencia humana única, por lo que asumirá el mismo aspecto siempre que ejecute el hechizo. Las variaciones en la tirada de APA se manifiestan en la edad y la belleza del individuo: cuanto más alto sea este valor, más joven y atractivo resultará. Esto puede hacer que una misma criatura se presente como joven y atractiva un día, pero como una versión fea y anciana de sí misma al día siguiente.

No obstante, el hechizo también conlleva sus desventajas. Una vez que se ha ejecutado, el Guardián lanza 1D100. Si el resultado es superior a los puntos de magia restantes del hechicero × 5, habrá una pequeña fisura que delate la naturaleza ilusoria del aspecto. Los migo pueden presentar una voz anómala y semejante a un zumbido, los hombres serpiente tal vez ceceen; un profundo quizás adopte el aspecto de Innsmouth, etc. Si resulta herido, el hechicero debe superar una tirada de POD o la ilusión se vendrá abajo y el verdadero aspecto de la criatura quedará expuesto (con la consecuente tirada de Cordura para los testigos). La mayor parte de las criaturas evita los valores de APA demasiado elevados, puesto que una belleza fuera de lo común a menudo atrae atenciones indeseadas.

Otros nombres alternativos: *Glamur, Artificios de esplendor, Manto del animal.*

Apariencia mundana

Coste: Puntos de magia variables; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Hace que una criatura u objeto parezca totalmente corriente en la mente de los observadores. El ejecutante debe gastar una cantidad de puntos de magia equivalente a la quinta parte del TAM del objetivo a ocultar, más 1 punto de Magia adicional por cada asalto en el que desea mantener el efecto. No obstante, un objeto inanimado puede enmascararse por tiempo indefinido si se sacrifican 5 puntos de POD al llevar a cabo el hechizo.

Todo aquel que se acerque a la criatura u objeto con Apariencia mundana queda bajo el influjo del hechizo y ni siquiera repara en su presencia: es prácticamente invisible. Si se mantiene un contacto prolongado, quizás permaneciendo a su lado, y se supera una tirada de POD, cualquier persona puede percibir que hay algo fuera de lo normal en el objetivo.

Magia intensificada: Es posible emplearse sobre un humano durante periodos prolongados invirtiendo un quinto del TAM del objetivo en puntos de POD, a razón de un día de efecto por punto de POD gastado. El objetivo puede resistirse con una tirada enfrentada de POD. Un humano podría enloquecer si pasa demasiado tiempo siendo invisible para aquellos que lo rodean. Por lo tanto, se recomienda que realice una tirada de Cordura (0/1D4) por cada día

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

que pase en este estado. Basta con fallarla una vez para que pierda automáticamente 1 punto de Cordura al día. Este goteo solo cesa cuando el mago muere o cancela el hechizo.

Otros nombres alternativos: *Enmascarar, Velo oscuro de Eibon, Ocultar a plena luz.*

Arbusto humano ☎ ✂

Coste: 10 puntos de magia; 10 POD; 6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 4 asaltos

El hechizo transforma en un híbrido de planta a un objetivo humano que se encuentre a una distancia máxima de 5 m del ejecutante. Si el hechicero la vence en una tirada enfrentada de POD, la víctima echará raíces allí donde se encuentre y su carne se transformará en protuberancias vegetales similares a las de un arbusto. El desdichado tendrá que realizar además una tirada de Cordura (1D4/1D10), puesto que conserva la consciencia a pesar de la metamorfosis.

Cualquiera que conozca el hechizo puede revertir sus efectos pagando el coste de ejecución. De lo contrario, el objetivo seguirá siendo un híbrido vegetal incapaz de moverse, pero con cierta capacidad para articular sonidos y realizar algunas acciones limitadas. A discreción del Guardián, entre sus capacidades se puede encontrar la habilidad de atacar a las criaturas que lo rodean.

Otros nombres alternativos: *La semilla negra, La perdición verde, Canción de Cibeles.*

Arenas de la separación ✂

Coste: Puntos de magia variables; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 10 asaltos

Se trata de antigua hechicería egipcia que se utilizaba para separar o partir obstáculos inanimados: muros, puertas, ríos, etc. El hechizo cuesta 2 puntos de magia, más 1 punto de Magia adicional por cada 5 puntos de TAM por encima de 10 que tenga el obstáculo sobre el que se desea interferir. Para que funcione, el ejecutante debe encantar arena del desierto y esparcir un puñado de ella hacia el obstáculo en la dirección en la que desea que se abra. El camino resultante es lo bastante grande como para permitir el paso de 10 hombres y 10 caballos.

Los obstáculos más consistentes, como algunas rocas o las paredes de un edificio, quedan hechos pedazos. Si el Guardián lo considera oportuno, el hechizo podría provocar la caída de escombros, derrumbamiento de mampostería u otros peligros a su elección.

Otros nombres alternativos: *Abrir el camino, Levantar la barrera, El grano de arena que parte el mar.*



Armonizar cristal ✂

Coste: 5+ POD; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1+ horas

Permite armonizar un cristal para usarlo más adelante en un hechizo de **Activación** (véase página 36). El material que lo compone debe ser de alta calidad y carecer de imperfecciones. Cada 5 puntos de POD invertidos en este hechizo aumentan en un 10% la probabilidad de que la Activación se realice con éxito, pero la pérdida de POD será permanente. Después de que el mago se concentre durante 1 hora por cada 5 puntos de POD invertidos, el cristal permanecerá armonizado mientras el ejecutante siga con vida. Se desconoce si esta herramienta proporciona beneficios alternativos al llevar a cabo hechizos similares al de Activación.

Magia intensificada: Si el cristal que se emplea es de origen migo y no terrestre, cada 5 puntos de POD invertidos en el hechizo aumentan en un 20% la probabilidad de que la Activación se realice con éxito.

Otros nombres alternativos: *Potenciar cristal, Aclimatación mental de la piedra.*

Arruinar/Bendecir cultivo (tradicional) (f)

Coste: 6 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

A elección del ejecutante, el hechizo hace que media hectárea de vegetación o cultivo se marchite y muera lentamente, como si se hubiera secado, o que florezca y se desarrolle con energía. Para llevarlo a cabo, primero hay que enterrar el esqueleto de un pequeño animal (un pájaro, un perro, un gato, etc.) dentro del terreno sobre el que se desea actuar.

Para romper el hechizo, basta con «hacer sangrar» al ejecutante (p. ej. golpearlo en la cara lo bastante fuerte como para que sangre) y el cultivo recuperará la vitalidad si las condiciones lo permiten. En caso de que la llegada del invierno esté cerca, la cosecha no tendrá tiempo de madurar.

Otros nombres alternativos: *El maleficio del granjero, La maldición putrefacta, Bendición del solsticio.*

Ascender la escalera de la inmortalidad ✂

Coste: 5 puntos de magia; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 6 horas

Este hechizo parece haber sido empleado en la tradición alquímica taoísta para alcanzar la inmortalidad ascendiendo la mítica escalera de marfil del Emperador de Jade (presunto nombre terrestre para uno de los dioses arquetípicos).

Después de meditar sentado durante 6 horas sosteniendo un cuenco con el elixir de la vida, el hechicero obtiene un sentido innato para intuir dónde y cuándo volverá a abrirse la escalera de marfil

en la Tierra. La creencia popular dice que este portal lleva al buscador hasta un reino arquetípico de la existencia, pero nadie sabe lo que se esconde al otro lado ni si la presencia de un recién llegado será bienvenida.

El emplazamiento de la escalera de marfil se conoce hasta 3 semanas antes de su aparición, aunque el modo llegar hasta ella y de ver el portal (habitualmente) invisible queda en manos del ejecutante.

Otros nombres alternativos: *Intuir la senda al reino de los seres arquetípicos, Revélase la ascensión, Encontrar las tierras de aquellos que allende moran.*

Atadura gris (variante de Crear zombi) ☞

Coste: 8 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

Se debe verter un líquido ritual sobre un cadáver preparado para ello. Los ingredientes del líquido varían dependiendo de la versión del hechizo; sin embargo, la sangre del hechicero es común a todos ellos. El Guardián deberá determinar otros ingredientes y al menos uno de ellos debería ser costoso, ilegal o tal vez radioactivo. Una vez que el cadáver está listo y se ha escanciado el líquido, el ejecutante entona el hechizo. Si consigue llevarlo a cabo con éxito, el cadáver se alza. Literalmente descerebrado, el zombi es parecido a un animal salvaje y no se encuentra bajo el control de su creador. Después de su creación, el ser continuará pudriéndose y descomponiéndose hasta quedar incapacitado.

Magia intensificada: Se rumorea que algunos hechiceros podrían ser capaces de crear una cantidad ilimitada de siervos no muertos con cierto grado de control mínimo y limitado a órdenes sencillas. Todo lo que necesita el hechicero es un buen suministro de cadáveres. Para determinar el número de zombis que un mismo individuo puede crear y controlar a la vez, divide el POD del hechicero entre cinco; el resultado es la cantidad máxima de zombis que se pueden controlar activamente en un momento determinado.

Otros nombres alternativos: *Siervo inmortal, El retorno al tierno abrazo perdido.*

Atar a un animal (tradicional) ☞

Coste: 2 puntos de magia; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Hace que un tipo específico de animal realice cierta acción o una serie limitada de acciones.

Entre otras versiones, este hechizo incluye: Atar a una columna de hormigas, Atar a un gato, Atar a un leopardo, Atar a una mamba verde, Atar a un mono araña, Atar a una rata, etc. Cada tipo de animal tiene su propia variante y sus especificidades; por ejemplo, Atar a una columna de hormigas afecta a todo un hormiguero, mientras que Atar a un leopardo solo puede ejecutarse sobre un espécimen. El hechizo específico para un animal puede localizarse

en su hábitat originario, por lo que a menudo está en posesión de sus hechiceros tradicionales: bien sean curanderos africanos, «hombres medicina» amerindios, brujas europeas, etc.

La criatura atada debe ser capaz de comprender lo que se le solicita y tener la posibilidad de llevarlo a cabo. Ordenarle a un mapache «vuela hasta México» no tiene ningún sentido para el animal, como tampoco lo tiene decirle a una tarántula «muerte a Jonathan Kingsley» porque no tiene manera de identificar a la víctima. Por el contrario, una orden como «muerte a todos los seres humanos de las proximidades» sí que podría intentar llevarse a cabo.

Magia intensificada: Ciertos hechiceros son capaces de conceder al animal algún sistema de comunicación (habla, transferencia de pensamiento, etc.), lo que permite el intercambio de información y ampliar el abanico de órdenes.

Otros nombres alternativos: *Múltiples variaciones específicas.*

Atar a un enemigo ☞

Coste: Puntos de magia variables; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 día

Este hechizo impide que la víctima sea capaz de hacer daño al ejecutante, ya sea físico o mágico, durante los 7 días siguientes. Hay que sacrificar una cantidad variable de puntos de magia a una pequeña efigie de la víctima, asegurándose de que dicho número supere los puntos de magia del objetivo. Una vez cumplida esta condición, el hechicero realiza una tirada enfrentada de POD con la víctima. Si esta última logra la victoria, el hechizo fracasa.

La ejecución ocupa habitualmente un día entero, ya que hay que reunir los materiales, construir la efigie y pronunciar el ritual que sella los puntos de magia en su interior. Esta figurita debe contener además una pequeña porción del objetivo (algunos cabellos, recortes de uñas, sangre o algún otro elemento de carácter personal).

El hechizo se rompe si el ejecutante ataca a la víctima o si se destruye la efigie.

Otros nombres alternativos: *Erradicad a vuestros enemigos, El pacto oscuro, Rito de poder.*

Atar un alma ☞

Coste: 10 puntos de magia, 5 POD; 3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3+ días

Permite al hechicero encerrar un alma humana para, de ese modo, controlar su cuerpo o matarlo.

Después del localizar a la presa, el ejecutante debe vencerla en una tirada enfrentada de POD. De manera alternativa, el ejecutante y el objetivo pueden iniciar un combate espiritual: el hechicero debe reducir a cero los puntos de magia del alma de la víctima y después ejecutar el hechizo de atadura. Si el alma queda encerrada por cualquiera de estos métodos, el cuerpo de la víctima empieza a morir a razón de 10 CON por día. Cuando esta característica se

reduce a cero, su cuerpo muere. Este hechizo se emplea con frecuencia junto a **Obligar a la carne** (véase página 155).

Hay que celebrar con antelación un ritual de 3 días en el que se prepara cualquier tipo de recipiente que pueda cerrarse (una jarra, una caja, una botella, etc.) para contener el alma. Si este recipiente se abre o se rompe, el alma queda libre, pero primero hay que encontrarlo.

El **Polvo de Ibn-Ghazi** (véase página 163), u otra magia similar, puede servir para localizar y hacer visible el lazo que une el cuerpo con el alma, tras lo cual hay dos maneras de encontrar el lugar donde está guardado el recipiente: mediante triangulación o gastando suficientes dosis del producto mágico como para que esa especie de filamento de telaraña se haga tangible de forma continua y pueda seguirse con precisión.

Otros nombres alternativos: *Desgarro espiritual de Eibon, Aprisionar fuerza vital, La muerte negra.*

HECHIZOS DE ATADURA

Coste: 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Convocar y Atar son las dos caras de una misma moneda. A veces se aprenden como un solo hechizo y a veces no. Se pueden combinar ambos efectos o se pueden solicitar dos tiradas distintas, una para Convocar y otra para Atar, a discreción del Guardián.

Si una criatura se manifiesta sin estar atada o los investigadores se topan con ella de forma inesperada, se puede intentar atarla en ese momento. El ejecutante deberá conocer el hechizo de Atar correspondiente a ese tipo de criatura y pasar 1 asalto entonando un cántico antes de que la criatura quede sometida. Para que el hechizo surta efecto, el hechicero deberá vencer al objetivo en una tirada enfrentada de POD. Cada intento de ejecutar la Atadura cuesta 1 punto de Cordura, pero no suele requerir de puntos de magia. Una atadura solo funciona con una criatura al mismo tiempo. Una opción a disposición del hechicero es invertir una cantidad de puntos de magia igual a una quinta parte del POD de la criatura convocada para obtener un dado de bonificación en la tirada enfrentada para atar al monstruo. Estos casos podrían requerir una tirada con éxito de Mitos de Cthulhu para que el hechicero determine la magnitud del poder de su adversario. Otros individuos también pueden sacrificar puntos de magia para ayudar al ejecutante a realizar la Atadura.

Una persona no podrá atar a una criatura contra la que esté luchando; sin embargo, una persona que esté apartada de la refriega sí podrá hacerlo. La criatura que se pretende atar debe ser, en la mayoría de los casos, percibida visualmente por el hechicero y encontrarse a una distancia máxima de 100 m. La atadura requiere hacer una tirada enfrentada, y las tiradas enfrentadas no se pueden forzar; si pierde la tirada enfrentada, ¡el hechicero tendrá graves problemas!

Hacerse con el control de una criatura que haya sido atada por otro hechicero es arriesgado y exige que la atadura original se rompa

antes de tratar de imponer una nueva. Para romper este hechizo, el ejecutante deberá vencer al responsable de la primera atadura en una tirada enfrentada de POD. Si lo consigue, el monstruo queda liberado del hechizo que lo sometía. Sin embargo, el hechicero tendrá que darse prisa en llevar a cabo su propia atadura o el monstruo se marchará... a no ser que decida liberar su ira y frustración sobre aquellos que se encuentren en las proximidades.

Nota: Véase *Hechizos de Convocación* (página 72).

Forma de la orden

La orden que el hechicero dirige a la criatura convocada debe ser específica y limitada en su duración: «protégeme de todo daño eternamente», no es una orden válida, pero «mata al hombre que está en aquella esquina» sí. La criatura estará atada al ejecutante del hechizo hasta que haya cumplido la orden (si no recibe ninguna, no tardará en hallar la forma de marcharse). Las órdenes pueden incluir transportar a alguien a un destino concreto, presidir una ceremonia determinada, mostrarse especialmente dócil mientras se somete al examen de un grupo de profesores, aparecer en algún lugar como advertencia a los allí reunidos o cualquier otra cosa que se pueda imaginar.

Que las órdenes sean sencillas. La mejor forma de controlar este aspecto es no permitir que la orden tenga más palabras que una quinta parte de la INT de la criatura. También se comprenderán gestos sencillos como apuntar con un dedo. Se asume que la criatura siempre será capaz de comprender cualquier orden sencilla, ya se la dicten en inglés, en urdu o en cualquier otro idioma.

Véase la página 46 para consultar un listado de hechizos específicos con ejemplos de esta categoría.

Atar a un cambiaforma

Coste: 14 puntos de magia; 2D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

Hace que un cambiaforma pierda su deseo de controlar sus metamorfosis, lo que lo condena rápidamente a vivir como el animal en el que se transforma. Cualquier criatura afectada por el hechizo pierde su lado humano y se convierte en una criatura salvaje de manera permanente.

Una vez realizado el hechizo, la víctima pierde de forma paulatina su capacidad para decidir cuándo cambia de forma y se parece más a su forma animal cuanto más fuertes se hacen sus instintos básicos, como la rabia, el miedo, la lujuria o el hambre. El cambio de forma deja en ese momento de ser voluntario y los efectos se fortalecen con el paso del tiempo. Después de 1D6 días, el objetivo pasa la mitad del tiempo en forma animal. Otros 1D6 días más tarde, su lado humano le resulta tedioso y carente de atractivo. A partir de entonces pasa el resto de sus días viviendo como un animal en estado salvaje.

~ Resumen de hechizos de atadura para monstruos ~

La lista que se incluye a continuación no es exhaustiva. Todos los hechizos que engloba tienen un coste igual al detallado en la cabecera de esta sección. Algunas variantes específicas se encuentran a disposición del lector en otros fragmentos de este mismo apartado.

Atar a un ángel descarnado de la noche: Si el hechicero tiene una piedra decorada con un **Símbolo arcano** (véase página 180), recibe un dado de bonificación en la tirada enfrentada de POD para atar al monstruo.

Otros nombres alternativos: *Maestría de los sin rostro, La ofrenda vetusta por la que serás conocido.*

Atar a un byakhee: Si se utiliza un **silbato encantado** (véase página 103), el hechicero recibe un dado de bonificación en la tirada enfrentada de POD para atar al monstruo. Un silbato como este se podrá utilizar en repetidas ocasiones.

Otros nombres alternativos: *Obligación de la montura, Forzar al errante.*

Atar a un horrendo cazador: Se necesita la sangre de un ser sintiente. El hechicero no lleva a cabo el sacrificio, es el horrendo cazador el que se lo lleva. Para que el hechizo surta efecto, el hechicero deberá vencer una tirada enfrentada de POD contra el monstruo.

Otros nombres alternativos: *Someter al terror atrozante a tu voluntad, Acto de asesinato.*

Atar a un profundo: El hechicero debe tener los pies inmersos en agua salada. Si porta una corona de Dagón, recibe un dado de bonificación en la tirada enfrentada de POD para atar al monstruo.

Otros nombres alternativos: *Dominio piscatorio, Decreto de Dagón.*

Atar a un retoño oscuro de Shub-Niggurath: Si el hechicero utiliza un **cuchillo encantado** (véase página 101) para

matar a su víctima mediante ciertos cortes rituales, recibe un dado de bonificación en la tirada enfrentada de POD para atar al monstruo.

Otros nombres alternativos: *Ingreso en el corazón del bosque, Someter el bosque a mi voluntad.*

Atar a un servidor de los dioses exteriores: Si el hechicero posee una **flauta encantada** (véase página 102), obtiene un dado de bonificación en la tirada enfrentada de POD para atar al monstruo.

Otros nombres alternativos: *La nota secreta de dominio, Pacto de la locura balbuceante.*

Atar a un vagabundo dimensional: Si el hechicero posee una daga encantada (véase **Encantar cuchillo**, en la página 101) hecha de un metal puro como cobre o hierro, obtiene un dado de bonificación en la tirada enfrentada de POD para atar al monstruo. Se puede obtener un segundo dado de bonificación si el vagabundo dimensional está expuesto a una poderosa luz solar.

Otros nombres alternativos: *La atadura de cobre, Prisión de la luz abrasadora.*

Atar a un vampiro estelar: Si el hechicero posee un **libro encantado** (véase página 102) que contenga este hechizo, obtiene un dado de bonificación en la tirada enfrentada de POD para atar al monstruo.

Otros nombres alternativos: *Juramento del acuerdo sangriento, La promesa impía.*

Atar a un vampiro de fuego: Si el hechicero permanece dentro de una pira, obtiene un dado de bonificación en la tirada enfrentada de POD para atar al monstruo. El hechicero debe encontrar la forma de soportar las llamas.

Otros nombres alternativos: *Anexión del diablo abrasador, Autoridad de la lengua candente.*

Para poder completar este hechizo, el ejecutante necesita un cuenco de oro o plata macizo, que debe tener grabados en su interior los ensalmos correspondientes. Además, tiene que esculpir un talismán circular sobre la superficie del lugar donde va a realizar el hechizo y, alrededor de este, debe colocar y encender 6 velas en el sentido de las agujas del reloj. Cuando el realizador las enciende, ya no puede abandonar el círculo.

El hechicero tiene que verter al menos 6 gotas de sangre humana en el interior del cuenco y, para que el hechizo afecte a una víctima concreta, además debe añadir en su interior cabellos, recortes de uñas u objetos de la misma (aunque es posible atacar a más de una víctima a la vez). El hechicero debe recitar los ensalmos

ininterrumpidamente durante una hora y, si todo va bien, el cuenco brilla brevemente y el hechizo empieza a funcionar.

Una vez realizado, la víctima comienza a experimentar crecientes miedos y deseos basados en las necesidades de su parte animal. La víctima no pierde Cordura a no ser que entienda lo que le está pasando, en cuyo caso, pierde 1D3 + 1 puntos por día hasta que pase un número de días igual a una quinta parte de sus puntos de POD. En ese instante pierde la Cordura que aún le queda y queda afectado por una locura permanente incluso en su forma humana.

Otros nombres alternativos: *Jaula de la especie, Atar a un loup-garou.*

Atar a un hijo de la esfinge 𐡀

Coste: 3 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Este cántico egipcio permite imponer la voluntad del hechicero sobre un hijo de la esfinge si lo vence en una tirada enfrentada de POD. Si el propio ejecutante ha creado al monstruo (véase **Crear hijo de la esfinge**, en la página 80), obtiene un dado de bonificación en la tirada. En caso de que el hechicero obtenga la victoria, el hijo de la esfinge cumplirá sus órdenes lo mejor que pueda, incluidas aquellas que puedan implicar su autodestrucción, durante un número de meses igual a una quinta parte del POD de su amo. Este control puede renovarse mediante ejecuciones adicionales del hechizo. Si, por el contrario, el hijo de la esfinge gana la tirada enfrentada, ataca de inmediato al hechicero.

Magia intensificada: La sabiduría y el uso del hechizo permite usurpar el control de un hijo de la esfinge que haya sido atado por otro individuo. El ejecutante tendrá que realizar una tirada enfrentada de POD contra el amo de la criatura: si el recién llegado obtiene la victoria, se hará con el control del monstruo al instante.

Nota: Véase *Malleus Monstrorum* para obtener más información acerca de los hijos de la esfinge.

Otros nombres alternativos: *Dominio de los chacales, Autoridad de las arenas.*

Atar a un shoggoth 𐡀

Coste: 5 puntos de magia; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Somete a un shoggoth a las órdenes del hechicero mientras disponga de puntos de magia. El ejecutante tiene que poder ver a la criatura y vencerla en una tirada enfrentada de POD mientras articula una compleja serie de sonidos. La primera vez que ejecute el hechizo, el mago tiene que superar una tirada Dificil de Conocimiento para garantizar que la vocalización es la correcta. En adelante, el Guardián puede obviar este requisito. La atadura se mantiene activa durante 5 asaltos por cada 5 puntos de magia invertidos, pero puede prolongarse mediante el gasto adicional de puntos de magia. Cada vez que el hechicero intente prolongar su control, tendrá que realizar una nueva tirada enfrentada de POD contra la criatura. Los shoggoths son seres irascibles y rencorosos que se resistirán al dominio por todos los medios.

Magia intensificada: Es posible atar a más de una criatura si se multiplica el coste del hechizo por el número de shoggoths que se desea controlar. Asimismo, un mayor conocimiento de los Mitos permite sacrificar 10 POD para atar a una de estas bestias durante 5 días —siempre y cuando sea derrotada en una tirada enfrentada de POD—, con la posibilidad de alargar este plazo a cambio de un nuevo gasto de POD.

Otros nombres alternativos: *Subyugar al obrero.*

Atormentar 𐡀

Coste: 3 puntos de magia; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Este hechizo incapacitará temporalmente a un objetivo que se encuentre a 10 m del hechicero o menos. Para que el hechizo surta efecto el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra su objetivo. Unos intensos dolores se apoderarán del objetivo, su cara y sus manos se cubrirán de ampollas y supurarán líquido, y sus ojos se nublarán con sangre, cegándolo temporalmente. La víctima quedará totalmente indefensa mientras dura el efecto del hechizo.

El efecto tiene una duración de 1D6 asaltos, tras los cuales recuperará la vista. Al cabo de 3D10 minutos, el objetivo se recuperará por completo y podrá reanudar su actividad normal. Los rastros de corrupción física se desvanecerán rápidamente y en 24 horas solo quedarán unas manchas apenas visibles en la piel. Una experiencia como esta provoca una pérdida de 1/1D6 + 1 puntos de Cordura al objetivo.

Otros nombres alternativos: *Desdichada agonía del miserable, La ceguera purulenta de los siete infiernos, Desgarrar al enemigo.*

Atraer a un banco de peces 𐡀

Coste: 4 puntos de magia

Tiempo de ejecución: 5 minutos

Atrae a un banco de peces hasta la ubicación del hechicero, quien debe preparar un cebo mezclado con su propia sangre y lanzarlo al océano (o cualquier otra masa de agua al aire libre) mientras se entona un cántico. Al cabo de una hora, 1D100 peces de la zona se congregan en las cercanías del ejecutante.

Magia intensificada: Los profundos conocen una variación de este hechizo y quizás puedan enseñárselo a aquello que consideran dignos de sus atenciones. El cebo de sangre se sustituye por un talismán creado por este pueblo submarino, que debe lanzarse al océano entonando un cántico a Dagón. Hay rumores de que dicho artefacto no solo atrae a los peces, sino también a seres de naturaleza menos benévola.

Otros nombres alternativos: *Recoger la abundancia de los mares.*

Atraer karma (tradicional) 𐡀

Coste: puntos de magia o POD variables; puntos de Cordura variables

Tiempo de ejecución: 3 horas

Este extraño hechizo, conocido tan solo por algunos maestros del budismo, hace que las consecuencias de una acción realizada en el pasado recaiga ahora sobre el individuo que la llevó a cabo. El Guardián debería aplicarlo, a poder ser, de modo que la reciprocidad se realice en un sentido kármico, esto es, con unas consecuencias

análogas al acto que ha impulsado el hechizo. El ejecutante no puede escoger el modo en el que el karma afectará a la víctima.

Para llevarlo a cabo, el hechicero debe conocer los principios básicos del budismo. Las variaciones en el coste dependen de la acción realizada por el objetivo, que debe ser conocida por el mago, así como por el momento en el que tuvo lugar.

Atraer karma	
Tiempo transcurrido desde el evento	Coste del hechizo
1-12 meses	2 puntos de magia por mes
1-5 años	5 POD
5-25 años	10 POD
25-125 años	15 POD
125-625 años	20 POD
Cuanto más grave sea el evento que se desea reciprocarse, mayor será también el desgaste para la mente del hechicero.	
Naturaleza del evento	Coste adicional del hechizo
Éticamente cuestionable (robar, mentir)	4 puntos de Cordura
Tabú grave (asesinato, tortura)	6 puntos de Cordura
Acto condenable (canibalismo, necrofagia)	10 puntos de Cordura
Cósmico (relacionado con los dioses de los Mitos)	20 puntos de Cordura

Se debe realizar una tirada de POD cada vez que el hechizo se ejecute. Si resulta en una pifia, sus efectos se volverán contra el mago. El karma comenzará a actuar sobre el objetivo en 1D4 días, manifestándose como incidentes naturales o coincidencias insólitas. El Guardián debería ser el responsable de determinar los efectos concretos, que recomendamos sean proporcionales a la magnitud de la acción original. Por ejemplo, si la víctima del hechizo robó algo en el pasado, ahora se convertirá en la víctima de un robo.

Otros nombres alternativos: *Se desconocen.*

Atrapar un alma

Coste: 6 puntos de magia; 5 POD; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 día para crear el talismán

Permite al hechicero atrapar el alma de un objetivo en un talismán especialmente preparado, cuya creación cuesta 5 POD. La víctima debe llevarlo puesto en el momento de su muerte o el hechizo no surte efecto. Si se da el caso, la captura del alma tiene lugar de forma automática y, a partir de entonces, el hechicero puede invocarla con solo pronunciar unas palabras.

El alma invocada adopta una forma idéntica a la que poseía en vida, incluyendo la ropa o los accesorios como anillos o relojes. El hechicero puede interrogarla o invocarla para que realice tareas específicas; pero, si esta se niega o se muestra hostil, el ejecutante tendrá que vencerla en una tirada enfrentada de POD para imponer su voluntad. Si el hechicero fracasa en esta tirada, el alma queda libre y desaparece rápidamente. Cada vez que se la llama, el alma se manifiesta durante un número de asaltos igual a la quinta parte del POD del hechicero, y se la puede volver a invocar de nuevo cuando ha pasado ese mismo intervalo de tiempo.

Otros nombres alternativos: *Atar identidad, Crear piedra de las ánimas, Dominio sobre los muertos.*

Augurio (tradicional)

Coste: 4 puntos de magia; 1D2 puntos de Cordura

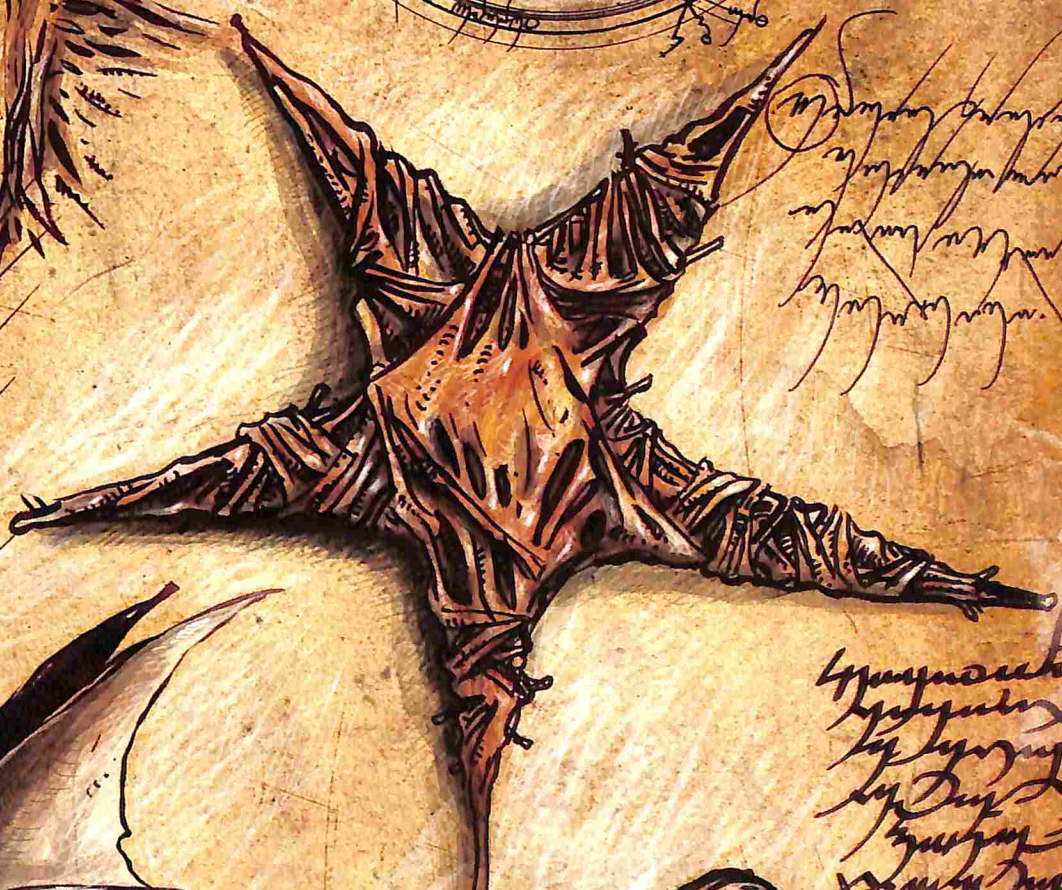
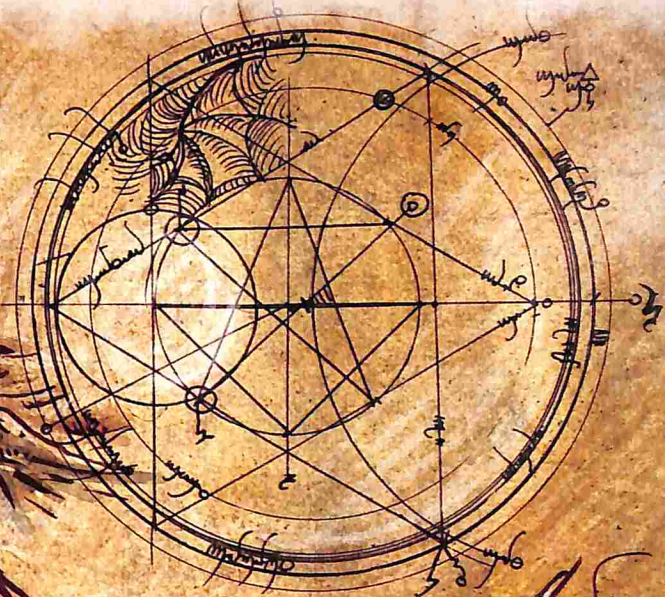
Tiempo de ejecución: 5+ minutos

Sirve para presagiar el futuro si el ejecutante es lo bastante inteligente para interpretar lo que ve. Los métodos de averiguación pueden ser variados: espejos de adivinación, cartas del tarot, entrañas de animal, hojas de té, runas, patrones en el vuelo de las aves, etc. Por lo tanto, el tiempo necesario para ejecutar el hechizo varía según las herramientas y la técnica empleadas.

Para determinar si el hechicero logra interpretar el augurio, debe realizar una tirada igual o menor a sus puntos de POD. Estos presagios pueden ser imprecisos, sutiles, oníricos, o quizá adopten la forma de un enigmático verso. El futuro no se presenta como un libro abierto, sino como un mensaje o impronta en la mente del augur. Si el hechizo se realiza con éxito, debería aportar al menos un dato relevante para la aventura.

Nota: *El Guardián debe preparar con cuidado estos presagios. Si revela demasiado podría limitar su libertad de acción y privar a los jugadores de la sensación de libre albedrío. Si revela demasiado poco, el hechizo carecerá de sentido para frustración del grupo. Un augurio equilibrado puede añadir emoción y entusiasmo a la aventura gracias a su relevancia para la trama, pero el Guardián tendrá que encontrar el modo de presentar ciertos acontecimientos futuros como ecos que parecen relacionados con el presagio.*

Otros nombres alternativos: *Presagio, Predicción, Leer las runas, El ojo del destino.*



Qmhy
jy

Handwritten text in a cursive script, possibly a list or a set of instructions, located to the right of the central creature.

Handwritten text in a cursive script, possibly a list or a set of instructions, located to the right of the bottom-right creature.

Handwritten text in a cursive script, possibly a list or a set of instructions, located to the right of the bottom-right creature.

Handwritten text in a cursive script, possibly a list or a set of instructions, located to the right of the bottom-right creature.

Handwritten text in a cursive script, possibly a list or a set of instructions, located to the right of the bottom-left creature.

Ayudar a un soñador

Coste: 8 puntos de magia

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Solo un soñador experimentado que se encuentre en el Mundo de la Vigilia y se disponga a dormir puede llevar a cabo este hechizo. El ejecutante es catapultado directamente al reino de los sueños, más concretamente, hasta el temible valle de Pnath: una región llena de huesos donde habitan gules, así como los extraños y terribles bholes.

Magia intensificada: Corren rumores de otras variaciones de este hechizo, cada una de las cuales transportaría al soñador a otra ubicación específica de las Tierras del Sueño.

Otros nombres alternativos: *Aparición onírica, Llamada de Pnath, Letanía del sueño.*

- B -

Bacanal

Coste: 2 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 5 minutos

Empleado en su origen por los sacerdotes de Dioniso para arrastrar a sus adoradores al éxtasis, el hechizo solo funciona si el ejecutante supera una tirada Arte/Artesanía (cantar, bailar, instrumento musical, etc.) para iniciar el baile. Una vez que los engranajes se han puesto en marcha, el mago teje el hechizo a medida que camina entre los participantes en el festival. Cualquier persona que presencie la danza debe vencer una tirada enfrentada de POD contra el ejecutante o se verá impelida a bailar durante 1D10 horas sin ser consciente de cuanto la rodea ni de sus circunstancias. Por cada hora de desgaste físico a causa del baile, los asistentes deben superar una tirada Difícil de CON o perder la consciencia.

Cuando el hechicero se dé por satisfecho con las víctimas que ha arrastrado al desenfreno, puede sacrificar 1 punto de Magia adicional para liberarse del baile. El resto de los participantes, no obstante, continúa danzando hasta que los efectos del hechizo se agotan o sus cuerpos caen rendidos. Por cada víctima que pierda la consciencia, el mago recibe 1D4 puntos de magia siempre y cuando sea testigo del festejo.

Otros nombres alternativos: *Señor de la danza, Connivencia de los festejantes, El carnaval sin fin.*

Barrera de dolor

Coste: 5 puntos de magia; 1D10 puntos de Cordura al día

Tiempo de ejecución: 5 minutos

Crea una barrera invisible de 150 m de diámetro que impide la salida de aquellos que se encuentran atrapados en su interior. El hechizo tiene un coste de 5 puntos de magia y 1D10 puntos de Cordura

por cada día que el hechicero desee mantener el muro, que debe tener un epicentro fijo: los cimientos de un edificio, un árbol, una roca, etc. Una persona o una pieza de mobiliario no podrían cumplir esta función, ya que se pueden mover con facilidad. La Barrera de dolor solo funciona con aquellos individuos que saben de la existencia del ejecutante.

Al llevar a cabo el hechizo, las personas atrapadas en su interior deben realizar una tirada enfrentada de POD contra el ejecutante cuando intenten abandonar el círculo. En caso de obtener la victoria, sufren punzantes dolores de cabeza, fuertes molestias estomacales y pinchazos por todo el cuerpo le hacen pensar que su carne está siendo atravesada por clavos. Este dolor ocasiona 1 punto de daño por asalto durante 1D10 asaltos. Una vez transcurrido este tiempo, el suplicio cesa; aunque puede obtenerse el mismo resultado volviendo al interior del círculo. Si la víctima falla la tirada, el dolor es aún más crudo y el individuo sufre 1D3 puntos de daño por asalto de manera indefinida a menos que regrese al interior de la barrera. En caso de que una de las personas *presas* consiga localizar el epicentro del círculo y permanezca en pie en ese preciso lugar, tendrá derecho a realizar una tirada enfrentada de POD contra el ejecutante. Si vence, el hechizo dejará de tener efecto sobre ellas.

Otros nombres alternativos: *El temible tormento de clavos, Protección de la agonía eterna.*

Barrera oblonga (Tierras del Sueño)

Coste: 8 puntos de magia; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. El mago crea un complejo patrón rectangular de aproximadamente 1 m² compuesto de líneas. Esta figura se materializa ante el hechicero y se mantiene durante 10 asaltos antes de desaparecer. Todos los hechizos que impacten contra la barrera serán bloqueados, por lo que el ejecutante estará a salvo de sus efectos mientras el patrón lo siga separando de los atacantes. Por supuesto, esto implica que sus propios hechizos tampoco podrán atravesarlo. Debe fijar la concentración en la barrera o de lo contrario se desplomará.

Otros nombres alternativos: *Protección contra hechizos, Barrera ante la magia, Bastión y santuario.*

Beber del espíritu

Coste: 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D10 + 20 minutos

El hechizo se lleva a cabo a través de una serie de intercambios verbales entre el ejecutante y un grupo de personas, habitualmente, sus discípulos. Esta conversación puede adoptar la forma de un himno religioso, una discusión, un cántico realizado en común, etc. Los objetivos del hechizo deben mantener la concentración en todo momento mientras el mago realiza las exageradas gesticulaciones que le permiten llevar a cabo el hechizo. Al llegar al clímax, el ejecutante absorbe una pequeña cantidad de energía mágica de

cada uno de los discípulos que participen en la ceremonia (1 punto de Magia por cabeza).

Aquellos que lleven a cabo el hechizo deberían haber preparado de antemano un medio para almacenar los puntos de magia conseguidos de este modo, puesto que sus reservas mágicas no podrán superar su límite natural. La única alternativa es que se encuentren guardadas en algún tipo de objeto o artefacto.

Otros nombres alternativos: *Sangría, Auxilio, Inversión de R'lyeh.*

Bendecir hoja ✧

Coste: 5 POD; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1+ horas

Crea un arma (cuchillo, espada, etc.) capaz de causar daño o matar a entidades que no resultan afectadas por las armas mundanas. Requiere el sacrificio de uno o más animales hasta alcanzar un valor mínimo de TAM 50. La hoja del arma debe estar hecha de algún elemento metálico puro, como el hierro o la plata. Una vez cumplidos estos requisitos, la hoja quedará imbuida de 5 POD por el ejecutante.

Si el arma se rompe, se funde o resulta dañada de alguna otra forma, pierde su capacidad mágica de manera permanente; sin embargo, esto no sucede jamás como consecuencia de atacar a una entidad sobrenatural. El daño causado y cualquier atributo adicional de este objeto se rige por la categoría a la que pertenece el arma.

Otros nombres alternativos: *Imbuir el poder de los antiguos, Ritual de los siete cortes, Azote de los espíritus.*

Bendición (tradicional) 𐌺𐌹𐍃

Coste: 10 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Este hechizo tiene como finalidad ayudar y asistir a su objetivo. Puede adoptar dos formas:

- ① El beneficiario incrementa en 10 puntos una característica específica durante 24 horas, lo que podría modificar asimismo algún valor derivado, como los puntos de vida. No se puede emplear para aumentar los puntos de POD o EDU.
- ② De manera alternativa, el beneficiario obtiene un dado de bonificación para una habilidad específica durante 24 horas.

A cambio, el objetivo tiene que hacer una tirada de Cordura (1/1D6).

Bendición de Bast 𐌺𐌹𐍃

Coste: 4 puntos de magia

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Es posible que este extraño hechizo se haya perdido en las arenas del tiempo, puesto que tan solo era conocido por las sumas sacerdotisas de Bast y apenas se ha presenciado en un puñado de ocasiones

desde los tiempos del antiguo Egipto. La bendición de Bast permite recuperar 1D6 puntos de vida y 1D6 puntos de Cordura. El beneficiario debe elevar una plegaria a la diosa, esbozada en el propio hechizo, y superar una tirada de POD para convencerla de su valía. Sin embargo, solo surtirá efecto si el suplicante jamás ha tratado mal a un gato. En caso de que la tirada resulte fallida, se incurre en el desagrado de la diosa, que deja marcas de garras en el rostro del hechicero y le causa 1 punto de daño. El destino de aquellos que hayan osado maltratar a un gato será aún más terrible, aunque esos detalles quedan a discreción del Guardián.

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Beso del cementerio (variante de Crear zombi) 𐌺𐌹𐍃

Coste: 5 POD; 1D10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 día

El hechizo requiere un cadáver humano que conserve la carne suficiente como para permitir la movilidad una vez activado. El hechicero deposita 30 cl de su propia sangre en la boca del cadáver, luego le besa en los labios y le «insufla parte de su ser». Se pierden 5 puntos de POD, un obsequio para el cadáver.

Si el hechizo tiene éxito, el ejecutante podrá dar órdenes sencillas al zombi, que este deberá cumplir. Con el tiempo, el zombi podrá aprender a aceptar órdenes más complejas. Si el hechicero muriera, el zombi quedaría inerte y se descompondría. La criatura así creada sobrevive hasta que los estragos del tiempo la descompongan, para lo que podría hacer falta un año. Parte de la invocación hace referencia a los dioses de los Mitos en su conjunto; aunque no se utilizan nombres específicos.

Otros nombres alternativos: *Siervo imperecedero, Sangre de la vida*

Buscar lo perdido (tradicional) 𐌺𐌹𐍃 𐌺𐌹𐍃

Coste: 2 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 minuto

Descubre el paradero de un objeto. Por cada 3 puntos de magia invertidos se incrementa en un 10% la probabilidad de encontrarlo. El objeto tiene que ser conocido para el hechicero y no encontrarse a más de 90 m. El hechizo tiene una duración de 10 minutos.

Magia intensificada: Una variante del hechizo, denominada en ocasiones «Seguir el hilo», permite localizar la ubicación de algo o alguien conocido por el hechicero o cualquier otro participante del ritual. El coste del hechizo sigue siendo el mismo, pero hacen falta 20 minutos para trenzar un cordel de fibras vegetales entretreídas con plumón. Tras depositar el cordel en el suelo formando un círculo, se coloca un objeto pequeño, como una flecha, en su interior. El ejecutante paga entonces el coste del hechizo y, si lo lleva a cabo con éxito, la flecha inmediatamente atraviesa el aire en dirección a la persona o el objeto que se está buscando. Si se encuentra en un radio de 1,5 km en relación con el mago, siempre será posible encontrarlo.

En caso de que esté más lejos, el objeto puede lanzarse tantas veces como sean necesarias sin costes adicionales. El efecto se anula al cabo de 1D6 horas. Los testigos que vean un objeto de estas características volando por arte de magia podrían verse obligados a realizar una tirada de Cordura (0/1D3, a discreción del Guardián). La flecha, o cualquier sustituto que se emplee en el ritual, avanzada con MOV 12, por lo que puede ser difícil de seguir, especialmente, con la presencia de edificios u obstáculos naturales que entorpezcan el camino. Tanto el objeto volador como el cordel pierden sus atributos mágicos cuando encuentran aquello que se estaba buscando.

Se recomienda que el Guardián realice la tirada sin que los jugadores vean el resultado, puesto que una pifia hará que el objeto volador se dirija hacia algo diferente a lo que se intenta encontrar; generalmente maligno o perjudicial para la salud del hechicero.

Otros nombres alternativos: *Encontrar aquello que el corazón añora, Adivinar localización, Flecha desenmascaradora.*

- C -

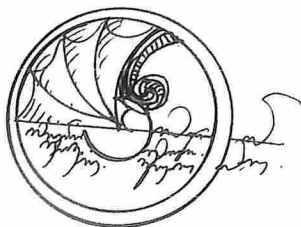
Caja negra (Tierras del Sueño) ✧

Coste: 24 puntos de magia; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. Si el objetivo se encuentra a una distancia máxima de 100 m, el ejecutante crea a su alrededor una nube oscura formada por voces gimoteantes, rostros distorsionados, manos crispadas y pálidas chispas que resplandecen marchitas en su interior. Esta densa neblina envuelve a la víctima y la oculta por completo, tras lo que procede a deformarla y convertirla en una terrible criatura medio derretida y solo parcialmente humana. Sus valores de INT y POD se mantienen imperturbables, pero reduce su APA en 9D10 y modifica en 3D10 cada una de las siguientes características: FUE, CON, TAM y DES. Si el resultado obtenido en la tirada es par, lo añade a su valor actual. Si es impar, lo resta. En caso de que los valores de CON o TAM se reduzcan a cero, el objetivo muere o se vuelve invisible (respectivamente). En caso de que lo mismo ocurra con el valor de APA o descienda por debajo de 0, cualquiera que vea a la monstruosa criatura sufre una pérdida de puntos de Cordura a discreción del Guardián. En cuanto a la víctima del hechizo, la pérdida será de 1D4/2D10 puntos de Cordura.

Otros nombres alternativos: *Aliento de pesadilla, La maldición negra venida de la luna.*



Cajas-portal ✧

Coste: Puntos de magia variables; 5 POD; puntos de Cordura variables

Tiempo de ejecución: 5+ horas

Permite crear dos cajas mágicas gemelas que forman los dos extremos de un Portal mágico. Atravesar una Caja-portal cuesta exactamente la misma cantidad de puntos de magia y de Cordura que atravesar un Portal normal, y el procedimiento de tránsito es el mismo (véase la tabla **Creación de Portales y coste de viaje**, en la página 164). En primer lugar se deben fabricar dos cajas de madera idénticas, de cualquier TAM que se desee. Las cajas solo se deben poder abrir por uno de sus lados. Después se deberá llevar a cabo el ritual necesario, que consiste en posar las manos sobre las cajas y representar mentalmente ciertas líneas y ángulos hiperdimensionales durante unas 5 horas. En ese momento se deben sacrificar 5 puntos de POD. Entonces, las cajas drenarán automáticamente la mitad de los puntos de magia del creador cada día, hasta que hayan absorbido una cantidad de puntos de magia igual a su TAM combinado $\times 20$. Cada semana completa de drenaje mágico produce una pérdida de 1 punto de Cordura. Una vez hayan asimilado la cantidad necesaria de puntos de magia, las cajas ya estarán operativas.

Magia intensificada: Véase **Desvanecimiento** (página 93) para consultar un uso alternativo de las Cajas-portal.

Otros nombres alternativos: *Encantar Cajas-portal, Desvanecimiento, Evaporación corporal.*

Calidez mental ✧

Coste: 2+ puntos de magia; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Este hechizo, que aumenta la temperatura corporal del hechicero para protegerlo del frío, adopta la forma de un cántico repetido mentalmente. La subida de temperatura interna anula los efectos de la hipotermia, la congelación y otros malestares derivados del frío. Por cada 2 puntos de magia gastados, el ejecutante podrá conservar una temperatura corporal saludable durante 1 hora.

Es posible que la práctica tibetana conocida como «tummó», caracterizada por la generación de calor corporal por medio de la meditación, se derive de este hechizo.

Magia intensificada: En manos de un mago de los Mitos lo bastante poderoso, la intensidad de este hechizo puede alcanzar cotas extraordinarias. En lugar de limitarse a conservar la temperatura corporal a niveles naturales, puede elevarla hasta el punto de que cualquier material combustible, incluida la ropa de propio ejecutante, prenda fuego al contacto con su piel y otros individuos ardan si llega a tocarlos. En caso de que esta variante se ejecute con éxito en el transcurso de un combate, las manos del hechicero causan 1D6 + 1 puntos de daño. Mantener este efecto intensificado tiene un coste de 2 puntos de magia por asalto.

Otros nombres alternativos: *Castigo de Cthugha, Palabra flamígera, Caricia de Ra.*

Campana de Tezchaptl ✨

Coste: 10 puntos de magia; 10 POD; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 6 horas

Con este hechizo, el ejecutante puede encantar una campana, u objeto similar, que esté fabricada de un metal puro como la plata, el oro o el hierro. La efectividad de la campana encantada aumenta en 1 percentil por cada 30 m que se esté por encima del nivel del mar en el momento de la creación: si, por ejemplo, se crea a una altura de 1.676 m, la campana funciona el 55% de las veces que se haga sonar. El hechicero debe realizar, además, la **Promesa innombrable** (véase página 170), lo que pone en peligro su vida y su Cordura.

La campana así creada defiende a su usuario contra muchos de los hechizos que deben realizarse por medio de una canción o un instrumento musical, como por ejemplo: Canción de Hastur, Cantar al alma, Liberar a Hastur y Mitigar la luz.

Si se la hace sonar con suavidad, la campana absorbe los hechizos de ese tipo siempre y cuando se obtenga un resultado igual o inferior a su efectividad al lanzar 1D100. A medida que la campana va absorbiendo magia, el metal del que está hecha adquiere un lustre cada vez más peculiar y su tono varía de timbre. Cuando ha absorbido un hechizo, la campana retiene su esencia durante 2D6 minutos. Si, antes de que transcurra ese tiempo, el ejecutante la hace sonar fuertemente, la energía del hechizo retorna con violencia a su ejecutante original y le causa 1D6 puntos de daño por cada 2 puntos de magia que se hayan gastado al ejecutar el hechizo absorbido. Usar la campana de este modo no cuesta puntos de magia o tiradas de Cordura adicionales, pero contemplar sus efectos sí que puede suponer una pérdida de Cordura.

Otros nombres alternativos: *Réplica del juglar, Concordancia armónica, La campanilla del bufón.*

Canalización divina ✨

Coste: 10 puntos de magia; 5 POD; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3D6 horas

El hechicero prepara un espacio ritual y se afana en la creación de un receptáculo que pueda contener el poder que se dispone a invocar. Este recipiente puede adoptar las más diversas formas: un cuadro, un texto, una pieza musical, una escultura, etc. El hechicero debe entonar un cántico durante 3D6 horas mientras lleva a cabo este proceso, que alcanza su punto cumbre con una tirada de Arte/Artesanía de la categoría adecuada. A menos que el resultado no sea un éxito Extremo, se considerará que el receptáculo no tiene la calidad exigida por el rito. Cada nuevo intento por realizar el ritual exige la creación de una nueva obra de arte y el pago del coste del hechizo.

Si el ejecutante tiene éxito en su empresa, una musa del más allá imbuirá el objeto con su presencia y lo convertirá en una manifestación de inspiración.

Nota: Véase *Nameless Horrors* para obtener más información acerca de las musas del más allá y las manifestaciones de la inspiración.

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Canción de Glissande (Tierras del Sueño) ✨

Coste: Puntos de magia variables

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. El ejecutante extiende la palma de la mano para generar sobre ella un pequeño montón de agujas de plata que emiten una dulce melodía repiqueteante que flota en el aire con ecos oníricos durante 1D6 + 1 asaltos. Tras multiplicar × 5 el número de puntos de magia invertidos en la Canción de Glissande, el resultado debe emplearse para realizar una tirada enfrentada contra la INT del objetivo, quien tiene que encontrarse a un máximo de 6 m para poder ver y oír las agujas. Si la víctima pierde, quedará aplacada y ensimismada por la melodía. Después del primer asalto el hechicero puede abandonar su posición, puesto que las agujas quedarán flotando allá donde fueron invocadas mientras se desvanecen poco a poco. Cualquiera que se encuentre en el área de efecto del repiqueteo debe realizar la misma tirada enfrentada mientras el sonido de las agujas sea audible. Si alguna de las víctimas es zarandeada con brusquedad o herida, despertará al momento de su trance. Este hechizo posee un amplio abanico de usos: permite el paso de varias personas junto a un guardia, evita ser atacado por una bestia, ayuda a escapar de una riña contra un puñado de marineros borrachos... por citar solo tres ejemplos.

Otros nombres alternativos: *Melodía cautivadora, Repique de la distracción, Tierno aplacamiento.*

Canción de Hastur ✨

Coste: 1D4+ puntos de magia; 1D4+ puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 asaltos

El hechicero emite un pavoroso gemido ululante que hace que la piel y la carne de la víctima bullan con úlceras, ampollas y manchas pestilentes. El hechicero debe poder ver a su objetivo. A pesar de que todo el mundo puede oír la canción, el hechizo solo afectará a la persona elegida como objetivo. Este hechizo solo surtirá efecto durante la noche y solo si la estrella Aldebarán es visible en el firmamento, por lo que se utiliza principalmente entre otoño y primavera. El ejecutante debe superar una tirada de POD para poder cantar la melodía alienígena correctamente, que exige además un coste de 1D4 puntos de magia y 1D4 puntos de Cordura por asalto hasta que el hechicero decide ponerle fin o sus energías mágicas se agotan.

Si se ejecuta con éxito, el hechizo infligirá 1D6 puntos de daño por asalto mientras siga estando activo. Cada 2 asaltos, las cicatrices reducirán la APA de la víctima en 3D10. Cada 4 asaltos, los daños internos reducirán la CON de la víctima en 3D10. Cuando los puntos

de vida o de CON de la víctima se reduzcan a cero, su cuerpo se hinchará y estallará con un sonido repugnante, salpicándolo todo con su sangre, todavía caliente.

Magia intensificada: Se puede utilizar la canción de forma defensiva para protegerse contra un atacante que esté ejecutando este mismo hechizo. Si ambos hechizos se ejecutan con éxito, se neutralizarán el uno al otro.

Otros nombres alternativos: *El lamento del Rey, Música de la corte amarilla, Invocar los forúnculos purulentos de la agonía y el tormento absolutos.*

Cantar al alma (tradicional) ☞

Coste: 8 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Hace que una única víctima vea y escuche solamente lo que quiere el hechicero. Para llevar a cabo el hechizo, el ejecutante debe interpretar una canción con una flauta encantada (véase **Crear flauta maldita**, en la página 80). El hechizo solo tendrá efecto si el mago vence a su víctima en una tirada enfrentada de POD.

Cantar al alma solo puede dirigirse y afectar a una víctima que, al ver únicamente lo que desea el flautista, está prácticamente abocada a la muerte o el desastre. Solo podrá liberarse del encantamiento cuando el ejecutante deje de tocar. Ninguno de los demás presentes puede escuchar la música a menos que tenga éxito en una tirada Difícil de POD, gracias a lo que percibirá una tenue y lejana melodía aflautada que no parece proceder de ninguna dirección.

Otros nombres alternativos: *La melodía de Hamelín, El anzuelo del caramillero, Embelesar el alma.*

Cántico de poder ☞

Coste: 5 POD; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 10 minutos

Ofrece al hechicero la posibilidad de doblar de manera temporal sus puntos de magia a cambio de sacrificar permanentemente 5 POD. Entonar durante 10 minutos un cántico que contiene los verdaderos nombres de ciertos dioses para que sea posible realizar el intercambio, tras lo que debe entregar los 5 puntos de POD arriba indicados. Los puntos de magia adicionales solo duran del amanecer al anochecer o del anochecer al amanecer, dependiendo del momento del día en el que se ejecute el hechizo.

La pérdida de POD puede resultar invisible para los testigos o bien adoptar un cariz más dramático haciendo que el hechicero envejezca de repente, que su carne se aje, que su cabello encanezca, etc.

Otros nombres alternativos: *Absorción de sí mismo, Cántico K'stolian, Debilitamiento masivo.*

Cántico de protección ☞

Coste: 12 puntos de magia al día

Tiempo de ejecución: 3 minutos 3 veces al día

Existen numerosas versiones de este cántico, aunque la más conocida tal vez sea la empleada por algunas tribus de nativos americanos ubicadas en el suroeste de los Estados Unidos. Si se lleva a cabo de acuerdo con el ritual, el hechizo no solo protege al ejecutante de la amenaza de Yig y sus hijos, sino también a su morada.

El cántico debe entonarse durante aproximadamente 3 minutos 3 veces al día: una al amanecer o al levantarse, otra a mediodía y la última al anochecer o antes de acostarse. A cambio de los 4 puntos de magia que requiere cada ejecución, el individuo estará protegido de cualquier daño directo causado por Yig o sus serpientes sagradas. Sin embargo, el hechizo no ofrece protección contra ofidios corrientes, hombres serpiente o los efectos derivados de desastres naturales a gran escala que pueden haber sido ocasionados por la voluntad de Yig.

Otros nombres alternativos: *Canción de Yig, Cantu Progentibus, Canción de Zenqaba.*

Cántico de resistencia ☞

Coste: 10 puntos de magia; 1D3 + 1 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

Permite realizar grandes esfuerzos físicos durante un máximo de 6 horas sin padecer las consecuencias. Al completarse el cántico, los valores de CON y FUE del ejecutante aumentan en 30 puntos durante el período arriba descrito, lo que a su vez puede incrementar los puntos de vida y la Bonificación al daño de manera temporal.

Si así lo desea, el hechicero puede ignorar el dolor para volverse inmune a los traumas físicos y a las causas físicas (que no mentales) que pudieran hacerle perder la consciencia. Cuando el hechizo concluye, el mago se siente tranquilo y renovado, pero debe superar una tirada de CON o pierde 5 puntos de esta misma característica de manera permanente. El Cántico de resistencia solo puede realizarse sobre uno mismo.

Otros nombres alternativos: *Disposición de la bestia, Firmeza ante las penurias del esfuerzo.*

Cántico de Thoth ☞

Coste: 10 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 30 minutos

El empleo de este hechizo incrementa las facultades mentales del ejecutante, lo que aumenta la probabilidad de resolver un problema intelectual determinado. El cántico proporciona al hechicero un dado de bonificación en una tirada para obtener conocimientos, aprender un hechizo, traducir un párrafo, deducir el significado de un símbolo, etc.

Otros nombres alternativos: *El ritual de la agudeza cerebral, La canción de la colaboración erudita, El coro de los sabios.*

Canto de sirena (tradicional) 𐌺𐌹

Coste: 6 puntos de magia; 5 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Mediante una canción o una melodía cautivadora, el ejecutante hace creer a la víctima que el mago representa todo lo que su corazón anhela. Para que el Canto de sirena surta efecto, el hechicero debe vencer al objetivo en una tirada enfrentada de POD; si tiene éxito, la víctima queda tan embelesada que estará predispuesta a hacer y decir cuanto el ejecutante desee. En caso de que se le ordene llevar a cabo una acción que inflija daño a un ser querido o a sí misma, se podrá realizar una segunda tirada enfrentada de POD contra el mago.

El Canto de sirena afecta a todas las personas que lo oyen, por lo que cada una de ellas debe realizar su propia tirada enfrentada de POD para determinar si queda hechizada por la melodía. La duración del efecto es de 1D10 horas.

Otros nombres alternativos: *Glamur, Canción de cuna de la sirena, Receptividad mental.*

Canto fúnebre de Nyhargo (variante de Resurrección) 𐌺𐌹 𐌺𐌹

Coste: 6 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Destruye a un único no muerto. Se trata de una variante del hechizo Resurrección (véase página 173), empleada para aniquilar a cualquier tipo de muerto viviente de naturaleza corpórea: esqueletos, zombis, vampiros, etc. El hechicero debe entonar un cántico turbador y sibilante en presencia de la criatura no muerta que desea eliminar. El objetivo quedará de inmediato reducido a polvo a menos que venza en una tirada enfrentada de POD contra la persona que ejecuta el hechizo.

Magia intensificada: Se dice que una versión intensificada de este hechizo permite dirigir el cántico contra un grupo de hasta 8 no muertos. Sin embargo, el coste para dicha variante es también mayor: 20 puntos de magia y 1D10 puntos de Cordura, así como el sacrificio permanente de 5 POD.

Otros nombres alternativos: *Destruir a un zombi, Cántico erradicador.*



Cascadas de Florin (Tierras del Sueño) 𐌺𐌹

Coste: POD variable; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. El coste en puntos de POD se decide en el momento de llevar a cabo el hechizo, que genera una fuerte corriente de líquido dorado que se precipita hacia los enemigos. La cascada cubre un área triangular de 2 m de ancho en la posición del hechicero y 10 m de ancho en el extremo opuesto, que puede encontrarse a una distancia de entre 10 y 100 m del ejecutante. Por cada 5 puntos de POD gastados, cada criatura viva empapada por las Cascadas de Florin pierde 1D6 puntos de magia.

Otros nombres alternativos: *Aguas relucientes, Corriente turbulenta.*

Cimoticismo 𐌺𐌹 𐌺𐌹

Coste: 4+ puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1+ asaltos

Libera una insidiosa infección fúngica capaz de controlar las acciones de la víctima y llevarla, en última instancia, a la muerte. El ejecutante recoge en primer lugar una selección de hongos con los que prepara una pasta que debe remover de manera ritual mientras recita el nombre del millar de retoños oscuros de Shub-Niggurath y se concentra en la acción concreta que desea provocar en uno o más objetivos. La cantidad preparada con una sola ejecución del hechizo equivale a 4 dosis y puede emplearse para infectar a múltiples objetivos.

La infección se produce a través de la ingesta o el contacto con la pasta durante un mínimo de 4 asaltos, aunque el hechicero no resulta afectado por ella mientras la aplica sobre la piel de sus objetivos. Esta sustancia es inodora y de un pálido color blanco si se mezcla con comida. De lo contrario, presentará la consistencia de unas gachas. En caso de aplicar una sola dosis, la víctima puede realizar una tirada combinada de CON y POD para resistirse a sus efectos. Si se usa una dosis doble, la dificultad de la tirada aumenta a Difícil; si la dosis es triple, la tirada se vuelve Extrema; y si las cuatro dosis se usan en un solo objetivo, el hechizo surte efecto de manera automática. El ejecutante tendrá que aplicar en cada caso la cantidad de pasta necesaria sobre el cuerpo de la víctima, lo que requiere que se encuentre inconsciente o dispuesta a obedecer sus órdenes.

Una vez que el cuerpo ha sido infectado, un hongo de naturaleza mágica comienza a desarrollarse y se apodera del objetivo. La velocidad de crecimiento puede consultarse en la tabla que acompaña a esta entrada, aunque el Guardián puede optar por acelerar el proceso. La infección toma el control del huésped en cuestión de días y crea un ansia irrefrenable por llevar a cabo la acción que el hechicero ha infundido en la mezcla durante el proceso de preparación: encontrar un objeto y llevarlo ante la presencia del ejecutante, localizar y matar a una persona, etc. Las órdenes implantadas pueden programarse para que se activen en un momento determinado,

Desarrollo de la infección fúngica

Día	Síntomas
Día 1	La víctima enferma. Pérdida de 1 punto de vida.
Día 2	Los filamentos del hongo se aprecian bajo la piel. Pérdida de 2 puntos de vida.
Día 3	La infección se abre paso hasta la epidermis formando parches. Pérdida de 3 puntos de vida.
Día 4	Los hongos infectan el cerebro y la víctima siente una necesidad imperiosa de llevar a cabo la orden que le ha sido implantada. Pérdida de 3 puntos de vida.
Día 5	El cuerpo de la víctima queda cubierto por hongos plenamente desarrollados. Pérdida de 3 puntos de vida.
Día 6+	La víctima ha perdido toda apariencia humana y es ahora un hongo andante. Pérdida de 3 puntos de vida al día hasta el momento de la muerte.

pero debe considerarse que la mente y el cuerpo de la víctima se irán consumiendo a medida que la infección se extiende, y sus características serán cada vez más similares a las de un zombi. Consiga o no consiga llevar a cabo las instrucciones del hechicero, el pobre desdichado encontrará la muerte al ser consumido por el hongo. También este desaparecerá con el tiempo, dejando tan solo los huesos retorcidos y deformes de su presa.

Otros nombres alternativos: *Chancro de la seta venenosa, La corrupción blanca.*

Círculo de náusea

Coste: 4 puntos de magia; 2 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 5 minutos

Crea un poderoso círculo de protección alrededor del ejecutante, que provoca la náusea y el dolor a todo ser humano que se aproxima. El hechicero debe dibujar un círculo de tiza en el suelo y, a continuación, fortalecerlo con cuatro ópalos, cada uno en uno de los cuatro puntos cardinales. Encantar las piedras requiere el sacrificio de 2 puntos de magia por cada una (8 puntos de magia en total), pero esta parte del proceso puede llevarse a cabo de antemano. Los 4 puntos de magia indicados en el coste del hechizo corresponden únicamente a su ejecución.

Para poder atravesar la barrera, hay que vencer al hechicero en una tirada enfrentada de POD. Cualquiera que toca el círculo y fracasa en el enfrentamiento vomita durante los 5 siguientes minutos o hasta que se aleje a una distancia de al menos 100 m. El hechizo se rompe si alguien consigue atravesar el círculo con éxito.

Otros nombres alternativos: *Protección del resplandor palpitante, La barrera pestilente.*

Círculo de protección

Coste: Puntos de magia variables

Tiempo de ejecución: 1+ horas

El mago dibuja un diagrama en el suelo y se vuelca en la ejecución del hechizo durante tantas horas como puntos de magia haya gastado. Si una entidad convocada trata de atravesar la barrera, primero tendrá que vencer una tirada enfrentada de POD contra el total de puntos de magia invertidos en la creación del círculo $\times 5$. Si no lo consigue, será incapaz de atravesarla físicamente o perturbarla. El hechizo se rompe al llegar el alba o el anochecer, pero también si una criatura no convocada entra o sale del círculo.

Otros nombres alternativos: *Geometría arcana.*

Variantes para círculos mágicos

Los círculos de protección puede adoptar múltiples formas, pero todos causan algún efecto nocivo sobre aquellos que intentan atravesar su perímetro. El proceso básico consiste en trazar un círculo con materiales de diversa índole: piedras, tiza, barritas purificadoras de salvia, plantas de verberna, etc. En la mayoría de los casos, la persona o entidad que intenta atravesar la barrera sufre algún tipo de malestar o dolor que le impide penetrar en el círculo. Algunas variantes más extremas, que llegan a provocar la pérdida de puntos de vida, podrían requerir costes más elevados: un mayor número de puntos de magia, sacrificios de POD, etc.

Collar de persuasión ✨ ⚡

Coste: 20 puntos de magia; 5 POD; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 7 días

Encanta un collar con la propiedad de manipular a su portador. Las piedras que lo componen se combinan, perforan, cortan y pulen según las preferencias del hechicero, quien debe asegurarse de que quedan armonizadas manteniéndolas junto a su cuerpo durante una semana. A continuación realiza una serie de ritos a medida que fabrica el collar y lleva a cabo un sacrificio de sangre sobre la pieza cuando todas las piedras han quedado engarzadas, lo que da el hechizo por concluido.

En el momento en que entra en posesión del collar, la víctima realiza una tirada enfrentada de POD contra el hechicero; si pierde, cae ante el influjo del mago y desarrolla una repentina devoción que le impulsa a acercarse a él. El nivel de sugestión que ofrece la alhaja permite manipular mentalmente a la víctima y convencerla de que cierta creencia o acción es de vital importancia.

El objetivo es incapaz de desprenderse del collar una vez que ha comenzado a ejercer su poder. Sin embargo, su influjo puede romperse si una tercera persona se lo quita. En este caso, la víctima podrá realizar una nueva tirada enfrentada de POD contra el hechicero para recuperar el control de su propia mente. Si pierde, experimentará un deseo irrefrenable de recobrar el collar y volver a llevarlo. Esta misma oportunidad se repetirá cada 10 horas que la víctima pase despojada de la joya maldita. También es posible reducir las piedras a polvo para anular la conexión mental con el hechicero; pero en ningún caso será suficiente con romper la cadena, ya que la víctima hará cuanto esté en su mano para recomponer la pieza.

Otros nombres alternativos: *Encantar joya, Cimientos de la voluntad, Don de Mn'tar.*

Colmillo de Yig ⚡

Coste: 15 puntos de magia; 5 POD

Tiempo de ejecución: 6 horas

Apela a la presencia del poderoso Yig para que conceda una bonificación al hechicero a cambio de un sacrificio y las muestras votivas pertinentes. Tan solo los hombres serpiente o aquellos que hayan obtenido el favor del Padre de Serpientes a través de sus acciones serán dignos de llevar a cabo el hechizo. Si el dios le concede su aprobación, el ejecutante será aceptado a modo de «colmillo» durante 1D10 siglos y se le otorgará una recompensa de +1D20 puntos de POD en señal de consideración una vez que haya expirado el plazo.

Como colmillo del dios, el suplicante pasa a estar a su absoluto servicio. En ocasiones los deseos de Yig se manifiestan a través de sueños y deben acatarse sin vacilaciones. Otras veces, por el contrario, se apodera del cuerpo del súbdito y lo emplea a su capricho durante el tiempo que estime oportuno: la mente del hechicero queda relegada al papel de testigo mientras el Padre de Serpientes se conduce por el mundo. Los medios a los que tenga que recurrir el ejecutante para sobrevivir durante 1D10 siglos para obtener su recompensa

no son de la incumbencia del dios. Cabe recordar que Yig es una criatura celosa: no permitirá que sus siervos obtengan un POD superior a 135 gracias a sus dones.

Otros nombres alternativos: *Suplicar los dones del dios de las serpientes, Ritual del colmillo.*

Comprensión de lo inefable ⚡

Coste: Puntos de magia variables; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Este encantamiento permite que el ejecutante pueda comunicarse con una persona cuya lengua no conozca; basta con que el hechicero sea capaz de hablar. El gasto de 1 punto de Magia permite mantener una conversación durante 5 minutos, pero puede prolongarse cuantas veces sea necesario volviendo a realizar el pago.

Si el ejecutante enloquece mientras el hechizo está activo, conserva de manera permanente la habilidad de comunicarse con la persona con la que está hablando, pero pierde el conocimiento de cualquier otra lengua, incluida la suya. La posibilidad de reaprender las habilidades lingüísticas olvidadas queda a discreción del Guardián.

Otros nombres alternativos: *Conexión inmediata, Lengua de múltiples hablas.*

Comunicación por vela ⚡

Coste: 5+ puntos de magia; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Permite que dos seres sintientes puedan comunicarse mágicamente a grandes distancias mediante la voz, sin necesidad de hacer uso de ningún aparato. Es necesario que haya 2 ejecutantes que, al llegar un momento acordado previamente, enciendan su propia vela y comiencen a repetir una y otra vez los ensalmos hasta poder escuchar la voz del otro. El hechizo funciona con claridad hasta una distancia de unos 15 km y, por cada 150 km adicionales, cuesta 1 punto de Magia más por cabeza. El alcance máximo del hechizo es de 1.500 km aproximadamente. La comunicación se rompe si la llama de la vela se apaga.

Magia intensificada: Un máximo de cuatro hechiceros pueden participar de manera simultánea en la conversación, que ofrece asimismo la posibilidad de enviar imágenes que se reflejan en las llamas.

Otros nombres alternativos: *Lengua llameante, El aliento de la llama, La misiva del hechicero.*

Conceder atisbo de verdad ✨ ⚡

Coste: 10 puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Este hechizo provoca un estado de locura temporal en la víctima aunque el ejecutante debe realizar primero una tirada enfrentada



EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

de POD contra ella. Si el hechicero obtiene la victoria, su objetivo pierde 5 puntos Cordura y se sume en un estado de locura temporal.

A pesar de las similitudes con **Explosión mental** (véase página 108), este hechizo presenta dos diferencias fundamentales. En primer lugar, la víctima puede renunciar de manera voluntaria a la tirada enfrentada de POD, lo que hace que el hechizo tenga éxito de manera inmediata. En segundo lugar, el episodio de locura está originado por la percepción que el ejecutante tiene de la naturaleza de la realidad. Por lo tanto, la «verdad» que se transmite podría ser falsa, incoherente o solo parcialmente acertada en términos de las grandes realidades cósmicas que rigen el universo.

Otros nombres alternativos: *Secretos de la mente, Transferencia de pensamiento, Semblante caprichoso del reino oculto.*

Conjurar cristal de Mortlan ✂

Coste: 6 puntos de magia; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 10 minutos

Sirve para crear un método de observación de los acontecimientos del pasado. Cada observador debe pagar 1D6 puntos de Cordura, así como los que puedan derivarse de la escena que estén contemplando. Es necesario un artefacto de adivinación, por ejemplo, una bola de cristal, y un brasero encantado. La visión puede elegirla el ejecutante y ser descrita por el Guardián, salvo cuando interviene un primigenio (lo que sucede un 20% de las veces), en cuyo caso, este puede hacer que aparezcan imágenes relacionadas con él o con algún artefacto, en lugar de las deseadas por el hechicero.

Otros nombres alternativos: *Visión de las cosas que fueron, Sombras del pasado.*

Conjuración del Turua

Este complejo y extenso ritual está compuesto por 4 hechizos independientes que deben ejecutarse de manera consecutiva para convocar a una criatura extradimensional conocida como «el turua». La única descripción que existe de ella la compara con una masa viscosa de tentáculos inquietos.

Esta conjuración podría considerarse una compleja exhibición de magia que requiere varios hechizos para llevarse a cabo. Puede emplearse tal y como se incluye en esta página o utilizarse a modo de plantilla para diseñar rituales lo bastante intrincados como para permitir la comunicación o invocación de monstruos alienígenas.

PARTE 1: SANTIFICACIÓN

Coste: Todos los puntos de magia excepto el último

Tiempo de ejecución: Variable

Este proceso restituye un terreno natural al estado que presentaba antes de la intervención del hombre. Cualquier muestra de interferencia humana debe ser eliminada (basura, huellas, restos de hogueras, etc.), incluidos los vestigios psíquicos. Estos últimos

deben ser purgados mediante un extenso ritual, centrado en la meditación y los cánticos, lo que permite al ejecutante consumir hasta la menor impureza espiritual. El mago debe realizar la tarea en solitario, aunque un grupo adicional de practicantes que conozcan el hechizo pueden trabajar al unísono para reducir el tiempo de ejecución a la mitad si cada uno de ellos está dispuesto a pagar el coste completo.

El hechizo consume los puntos de magia del ejecutante a razón de 3 puntos por hora, hasta que solo le queda un punto.

PARTE 2: RITUAL DE PURIFICACIÓN CORPORAL

Coste: Todos los puntos de magia excepto el último;

1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 24 horas

El ejecutante entra desnudo en una masa de agua, cubre su cuerpo con barro como protección contra las fuerzas externas e introduce en su boca el huevo fecundado de una serpiente venenosa para que absorba las impurezas espirituales que había absorbido previamente (véase Parte 1: Santificación). No podrá extraerlo hasta que acceda al clímax del ritual (véase Parte 4: Conjuración), ya que las impurezas se acumularían en el cuerpo del mago y el hechizo fracasaría.

La dificultad de este acto radica en que el huevo fecundado no permanece inmóvil. Mientras el conjurador lo conserve en la boca, sentirá cómo se tambalea y parece madurar por momentos.

Esta parte del ritual se inicia con un solo punto de Magia tras haber completado la Santificación. En estos momentos, los puntos de magia se consumen tan pronto como se recuperan, por lo que las reservas del hechicero no aumentan a este respecto.

PARTE 3: CEGUERA DE LOS SENTIDOS

Coste: 1+ puntos de magia; 4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3+ días

La tercera parte del ritual está protagonizada por la meditación, el ayuno y los cánticos. El hechicero se sume en un estado de trance durante 3 días con el huevo de serpiente todavía en la boca. En este momento su percepción cobra consciencia de la presencia de dimensiones alternativas, entre las que debe buscar al turua y suplicar sus atenciones.

Esta parte del ritual se inicia con un solo punto de Magia tras haber completado el Ritual de purificación corporal. En estos momentos, los puntos de magia se consumen tan pronto como se recuperan, por lo que las reservas del hechicero no aumentan a este respecto. El ejecutante solo puede ingerir agua, siempre con cuidado de no dañar al huevo que guarda en la boca.

PARTE 4: CONJURACIÓN

Coste: 1+ puntos de magia; 8 puntos de Cordura**Tiempo de ejecución:** 1 hora

El hechicero vuelve a entrar en la masa de agua y elimina de su cuerpo cualquier rastro de barro que pudiera quedar. Este renacimiento, que garantiza su completa purificación, lo prepara para convocar al turua: el clímax del ritual. Es el momento de morder el huevo y escupir los restos sobre la orilla mientras se retuercen.

A continuación deben realizarse cuatro sacrificios, bien sean humanos o de grandes animales. Cada una de las víctimas es desangrada en la orilla, tras lo que su sangre se esparce en cada uno de los puntos cardinales mientras el hechicero entona sin cesar el cántico con la fórmula de convocación.

Ahora que la invocación está curso, el ejecutante percibe los gemidos del turua a medida que la criatura atraviesa las dimensiones para manifestarse físicamente en este mundo. Como último paso, el hechicero debe cortar su propia carne y permitir que la sangre se derrame sobre el agua. Si realiza con éxito una tirada de POD, el turua lo recompensará con su presencia.

Se dice que el hechicero puede tratar de negociar con la criatura, aunque harán falta nuevos sacrificios para obtener su aquiescencia. Cabe resaltar que el conjurador corre peligro de ser devorado si los sacrificios que ha presentado a la bestia hambrienta no están a la altura de sus expectativas. Asimismo, también la duración de su visita

a la Tierra depende de la naturaleza y la cantidad de esas ofrendas. Según se afirma en los registros, la bestia puede solicitar ciertos servicios o sacrificios específicos al hechicero. Tal como se detalla en uno de ellos, el turua realizó las tareas que le fueron encomendadas, pero exigió a cambio la cabeza del conjurador.

Construir Carcosa **Coste:** 1D10 puntos de Cordura (1D8 para los colaboradores)**Tiempo de ejecución:** 75 minutos

Este hechizo solo puede tener éxito cuando se lanza de noche, con Aldebarán visible sobre el horizonte. El lanzamiento debe realizarse junto a una masa de agua de al menos 3,5 km³ de volumen y con la colaboración voluntaria de otras nueve personas. El ejecutante debe leer en voz alta el texto del hechizo mientras el resto hace lo propio con fragmentos extraídos de *El Rey de Amarillo*. Según avanza la lectura superpuesta una niebla comienza a formarse sobre el agua, y las plazas y edificios de Carcosa empiezan a aparecer entre un resplandor que rodea al grupo.

Las semillas de Hastur hacen su aparición, pero el hechicero y sus colaboradores estarán a salvo de sus ataques mientras continúen leyendo. Las tiradas de Cordura son de 1D6/1D20; cualquiera que se vuelva loco y quiera seguir leyendo tiene que superar una tirada Difícil de POD. En caso de fallo, otra persona puede ocupar su lugar. Sin embargo, a menos que el reemplazo se realice al momento, las semillas atacan a todo el reparto de forma indiscriminada. Independientemente del progreso del conjuro, las semillas pueden atacar a cualquiera que no sea parte de la representación y que se encuentre en la ciudad.

Una vez completado el hechizo, el ejecutante pierde 1D10 puntos de Cordura y los participantes activos 1D8. Las semillas desaparecen bajo el agua, ahora oscura, casi negra, mientras que la ciudad en la orilla termina de materializarse por completo. La Carcosa de la Tierra es una réplica de su contrapartida en las Híades; aunque también podría ser la mismísima ciudad transportada a través del espacio. En cualquier caso, permanece una semana en la Tierra siempre que el lanzador siga dentro de ella y esté vivo. La existencia de Carcosa sobre la Tierra también permite que el hechizo de **Liberar a Hastur** (véase página 131) sea más sencillo de llevar a cabo. Si Hastur es invocado en la ciudad, se queda en la Tierra cuanto tiempo desee. Aquellos que participen en la construcción de Carcosa no envejecen mientras permanezcan dentro de la ciudad: al igual que la propia ciudad, ahora son inmunes al paso del tiempo.

Otros nombres alternativos: *Se desconocen.*

Consumir recuerdos **Coste:** 10 puntos de magia; 1D10 puntos de Cordura**Tiempo de ejecución:** 1D6 asaltos

El hechicero absorbe los recuerdos y las capacidades de cualquier cerebro fresco que consuma. Durante las 24 horas posteriores a la ingesta, puede utilizar cualquier conocimiento o habilidad que

TURUA*Horror tentacular del más allá***FUE** 200 **CON** 150 **TAM** 200 **DES** 75 **INT** 200**APA** — **POD** 100 **EDU** — **COR** — **PV** 35**BD** +4D6 **Corp.** : 5 **Mov.** : 8 (16*) **PM** : 10

* *Puede trasladarse bajo tierra o a través del agua a razón de MOV 16.*

Combate**Ataques por asalto:** 1D6 + 2 tentáculos (aplastar y/o apresar)

Combatar: 75% (37/15), daño 1D6 + Bonificación al daño

Apresar (mnbr): 75% (37/15), 1D6 en el primer asalto, 2D6 en cada asalto posterior, puesto que aplasta a la víctima y absorbe sus fluidos**

Esquivar: 45% (22/9)

** *La víctima puede realizar una tirada enfrentada de FUE o DES para romper los tentáculos o liberarse de ellos.*

Armadura: 1 punto de piel escamosa.**Hechizos:** 1D4 hechizos o más, a discreción del Guardián.

Pérdida de Cordura: Ver al turua produce una pérdida de 1D4/1D10 puntos de Cordura.

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

poseyera la víctima. No obstante, al expirar el plazo, pierde tanto lo uno como lo otro.

Magia intensificada: El hechicero puede absorber los recuerdos de la víctima de manera permanente si sacrifica 20 puntos de POD.

Otros nombres alternativos: *Sabiduría del fruto prohibido, Saciad la sed con la voluntad de vuestros enemigos.*

Consunción ☞

Coste: Puntos de magia variables; puntos de Cordura variables

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Un poderoso hechizo ofensivo que causa lesiones físicas a un objetivo. El hechicero invierte tantos puntos de magia como desee y la mitad de esa misma cantidad en puntos de Cordura. Para que el hechizo surta efecto, el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Si tiene éxito, el objetivo recibirá un repentino y aterrador estallido de energía que hará que su carne se consuma y ennegrezca. El objetivo perderá 1 punto de vida por cada punto de Magia invertido en el hechizo.

Magia intensificada: Invocar la poderosa energía de los Mitos es una cosa; darle forma mediante el conocimiento y la comprensión es otra muy distinta. Algunos hechiceros son capaces de ocasionar la Consunción sin necesidad de hacer una tirada de POD. Además, el hechicero será capaz de provocar un terror mental aún mayor en la víctima; mientras se tambalea a causa de la descarga de energía, el objetivo creará que está siendo agredido por espantosas entidades de los Mitos, lo que produce una pérdida de 1/1D6 puntos de Cordura.

Otros nombres alternativos: *Penitencia, Rayo de consunción mortal, Las palabras negras.*

HECHIZOS DE CONTACTO CON UN DIOS

Coste: 5 POD; 1D6 puntos de Cordura más las pérdidas producidas por ver a la entidad

Tiempo de ejecución: 1D6 + 4 asaltos

Nadie utiliza los hechizos de Contacto con una deidad salvo los sacerdotes dementes de esos dioses o poderosos hechiceros independientes que esperan hacer un pacto y obtener una pequeña fracción del poder de ese dios. Las deidades con las que se puede contactar son muchas y variadas.

La probabilidad de contactar con éxito con esa deidad es igual a la mitad del POD (tras pagar el coste del hechizo) del ejecutante. Si esta tirada Difícil tiene éxito, el dios o algún aspecto de él entrará en contacto con el hechicero en actitud cuasiamistosa al cabo de varias horas o días en tiempo de juego. No es probable que el dios otorgue nada de valor a aquellos que no le adoren. Si la deidad se aburre o se siente ofendida, es probable que aplaste al hechicero o le haga enloquecer.

A continuación se incluye un listado no exhaustivo de hechizos de Contacto con un dios. A menos que se especifique lo contrario, el coste de todos ellos es igual al detallado al inicio de esta sección.

Otros nombres alternativos: El nombre del hechizo tiende a reflejar algún aspecto de la entidad con la que se desea entablar contacto, bien sea su nombre, su ámbito de influencia o sus poderes. Por ejemplo: *Atraer al Abridor del Camino, Súplica al Sultán Demoníaco, Alabanza a Aquel que Sueña bajo las Aguas.*

Contactar con Abhoth ☞

Conocido entre las brujas como «Aklo del sabaoth», este hechizo solo puede llevarse a cabo si la noche es clara y la Luna se encuentra en su primera fase. Tras completar el ensalmo de contacto, el hechicero realiza una tirada de Suerte. Si tiene éxito, cae en un profundo letargo y visita en sueños a la Fuente de Toda Impureza. En caso de que se encuentre en las proximidades de una manifestación terrestre de Abhoth —como las cavernas de Dunwich o el monte hiperbóreo de Voormithadreth, enterrado bajo el hielo de Groenlandia—, el dios se comunica por medios más directos: hace emerger a una semilla deforme de su cuerpo y le ordena que se arrastre hacia el ejecutante. Wilbur Whateley bautizó a estas criaturas como «los seres de la colina». Independientemente del modo en que se establezca el contacto, el hechicero tiene que realizar una tirada enfrentada de POD contra Abhoth para poder iniciar una comunicación sustancial con la criatura. Gane o pierda, el resultado es en ambos casos funesto. Si obtiene la victoria, se comunica telepáticamente con la deidad. Ahora bien, si el contacto se ha establecido mediante una semilla, Abhoth se apodera del cuerpo del incauto, lo arrastra a sus cavernas sin que pueda oponer resistencia y lo devora. Si es el dios quien gana la tirada, consume la consciencia del hechicero mientras duerme hasta sumirlo en un estado de coma del que jamás podrá despertar.

Contactar con Aku-shin Kage (avatar de Nyarlathotep) ☞

El ejecutante entabla contacto con Aku-shin Kage, un avatar de Nyarlathotep que suele manifestarse en tierras japonesas. El hechizo solo puede llevarse a cabo en una noche de luna nueva o en una caverna tan profunda que quede al resguardo de la luz solar. Si Aku-shin Kage responde a la llamada, por norma general ante un grupo de adoradores, lo hace proyectándose contra la pared como la sombra de un samurái pertrechado con su armadura. Acto seguido uno de los presentes —a excepción del ejecutante— comienza a sangrar en abundancia por los orificios del cuerpo (ojos, oídos, incluso uñas), visión que produce una pérdida de 0/1D6 puntos de Cordura a cualquiera que la presencie. Hasta que decide marcharse, el avatar se comunica a través de la víctima sangrante por medio de susurros ásperos y antinaturales. El huésped pierde 1 punto de vida cada 3 asaltos hasta que el dios abandona su cuerpo. Si sus reservas se reducen a cero en este lapso, el cuerpo se desplomará sin vida tan pronto como el avatar desaparezca.

Contactar con Azathoth

Este hechizo entabla contacto con la entidad ilimitada que mora en el centro del universo, una empresa mucho más arriesgada de lo que cabría llegar a imaginar. Solo puede llevarse a cabo en lo más profundo de una noche tan clara que el firmamento parezca cubierto por un manto de radiantes estrellas. Antes de intentar establecer contacto mediante la creación de un Portal que conduce hasta la corte de Azathoth, el ejecutante habrá tenido que pasar al menos la última hora haciendo sonar la flauta.

A continuación realiza una tirada Difícil de POD para determinar si el Portal se ha creado con éxito. Cabe destacar que la contaminación lumínica de las ciudades reduce las probabilidades de contactar con el dios, lo que se traduce en la aplicación de un dado de penalización a la tirada.

La ejecución incorrecta del hechizo conlleva la incineración instantánea del mago. Si tiene éxito, puede negociar para intentar obtener aquello que ansía; aunque lo más probable es que Azathoth lo destruya a menos que consiga apaciguar y entretener de algún modo al dios ciego e idiota. Incluso en este caso, nada evitará que los presentes sufran una pérdida de 1D100 puntos de Cordura: los dones que Azathoth concede a cambio de la adoración de sus fieles son escasos.

Algunos registros afirman que aquel que desee hablar con Azathoth debe solicitar primero la atención del dios exterior conocido como Tru'nembra para que comparta con el suplicante la música del cosmos. De lo contrario, el hechicero estará condenado a la muerte y el fracaso antes siquiera de haber empezado.

Nota: Véase Malleus Monstrorum para obtener más información acerca de Tru'nembra.

Contactar con Bokrug (Tierras del Sueño)

El único modo de entablar contacto con el dios es ejecutando el hechizo en las cercanías de un lago o pantano de las Tierras del Sueño ante una representación (una estatuilla, un icono, etc.) del primigenio. Bokrug tan solo responde si sus intereses están en juego, por lo que todo hechicero prudente debe asegurarse de tener una razón de peso para despertarlo.

Nota: Véase Malleus Monstrorum para obtener más información acerca de Bokrug.

Contactar con Byatis

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en el valle del río Severn (Inglaterra). Después de ofrecer varias muestras de devoción ritual ante una representación del primigenio, Byatis se revela ante el ejecutante a través de una visión y el hechicero debe superar en este

punto una tirada de POD o caerá presa de la mirada hipnótica del dios. Byatis no se mostrará muy dispuesto a satisfacer los deseos del hechicero a menos que este deje clara su intención de ayudar a liberar a la deidad de su prisión, guardada por un Símbolo arcano.

Nota: Véase Malleus Monstrorum para obtener más información acerca de Byatis.

Contactar con Chaugnar Faugn

El hechicero debe preparar un suntuoso banquete en honor del primigenio y comer de los manjares hasta que ya no pueda probar bocado y caiga inconsciente. Si tiene éxito, el hechizo permite entablar contacto con Chaugnar Faugn, que envía al ejecutante visiones o pesadillas en las que le informa de sus deseos.

Contactar con Cthulhu

Aunque el hechizo puede llevarse a cabo sin restricciones de lugar, en la mayoría de los casos requiere una estatuilla del primigenio y realizar algún tipo de sacrificio de sangre durante el ritual. Cthulhu suele responder durante la noche, mientras el hechicero duerme, ya que informa a sus seguidores acerca de sus órdenes y deseos a través de vívidos sueños. Algunas de estas visiones oníricas pueden producir una tirada de Cordura y despertar accesos de manía artística, en los que el receptor se siente compelido a dibujar, componer o crear piezas que representen a Cthulhu y sus siniestros designios.

Contactar con Eihort

Se parece a otros hechizos de Contactar con un dios, pero el hechicero sacrifica 1 punto de Magia al ejecutarlo en lugar de 5 POD. Si el hechicero se encuentra lejos, Eihort se aparece en sueños, pero acude en persona si se encuentra a tan solo unos cientos de metros. Eihort extrae 5 POD del ejecutante a cambio de transferir este hechizo directamente a su cerebro. Si el hechizo se aprende por cualquier otro medio, este pago se realiza al ejecutarlo por primera vez.

Contactar con el Lama Esmeralda (avatar de Hastur)

El hechicero entabla contacto con el Lama Esmeralda, uno de los avatares de Hastur, entontando 108 veces un mantra que parece haber sido recogido en *El sutra prohibido*. Si el Lama Esmeralda decide responder, un ser vestido con radiantes ropajes de color verde aparecerá flotando ante el ejecutante como si se tratara de una visión. El avatar responde a un máximo de 3 preguntas sobre la naturaleza de la iluminación y la verdad cósmica, pero lo hace envolviendo sus palabras con enigmas y acertijos. Si la respuesta guarda relación con los Mitos de Cthulhu, el Lama Esmeralda puede sustituir su propia imagen por una escena de los Mitos teñida de un suave color verdoso: la figura durmiente de Cthulhu, la corte de Azathoth, etc.

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

La pérdida de puntos de Cordura causada por estas imágenes es la misma que se sufriría al admirarlas en directo y superar la tirada de Cordura asociada. La visión de Cthulhu, por ejemplo, tendría un coste de 1D10 puntos de Cordura en este caso. Si las preguntas que realiza el hechicero versan acerca del propio Lama Esmeralda, el avatar de Hastur desaparece al instante y estampa sobre el hechicero la Marca del Lama: un deseo obsesivo y absorbente por ahondar en los misterios del avatar desentendiéndose de todo lo demás.

Nota: Véase Malleus Monstrorum para obtener más información acerca del Lama Esmeralda.

Contactar con Ghroth

El ejecutante debe realizar una tirada de Ciencia (astronomía) para asegurarse de que contacta con el dios en el momento adecuado. Si tiene éxito, el hechicero entra en sintonía con la mente de este ser de tamaño planetario y pierde 1D8/5D10 puntos de Cordura a causa de la experiencia. En principio, no parece obtenerse ningún beneficio directo del contacto con Ghroth: debido a la naturaleza insignificante y exigua del hechicero, la inmensa deidad ni siquiera se percató de su existencia. No obstante, es posible que el contacto con este dios en perpetuo movimiento permita comprender un pequeño fragmento de las canciones inhumanas que tan solo resultan audibles para las implacables estrellas y los antiguos hace largo tiempo extinguidos. Nadie conoce la naturaleza de la iluminación que estas melodías pueden conllevar.

Nota: Véase Malleus Monstrorum para obtener más información acerca de Ghroth.

Contactar con Gla'aki

El contacto con Gla'aki debe realizarse en áreas donde la influencia del dios sea manifiesta, por norma general, cerca del agua y las esquirlas de su prisión. Es poco probable que responda al primer hechizo de Contacto que realiza el ejecutante, puesto que prefiere enviar en su lugar a 1D6 sirvientes para que traten con él. La oferta de sumisión *inmortal* a Gla'aki es con frecuencia el primer tema en la agenda del día.

Contactar con Iod

Este hechizo, sin duda poco común, parece estar recogido en *De Vermis Mysteriis* con el nombre de «Llamar al Cazador». El ejecutante debe mantener la mirada sobre un resplandor lo bastante brillante como para cegarlo mientras entona rítmicamente las palabras que componen el cántico de contacto. La fuente de la que proviene la luz resulta indiferente: la única condición es que sea lo bastante intensa para cumplir su función. Superar una tirada de POD evita la ceguera permanente, pero habrá que obtener un éxito Difícil para que el hechizo se lleve a cabo. Iod comenzará a comunicarse

con la mente del ejecutante al cabo de unos momentos, aunque los testigos que contemplen la escena solo verán a un pobre diablo que mira al sol mascullando entre dientes.

Nota: Véase Malleus Monstrorum para obtener más información acerca de Iod.

Contactar con Koth

Atrae la atención del señor de Koth, una misteriosa entidad que parece morar en las Tierras del Sueño, mediante la quema ritual de una elaborada ofrenda compuesta por incienso y diagramas arcanos. El hechizo solo surte efecto si el ejecutante supera una tirada Difícil de Suerte, en cuyo caso un avatar de Koth acude a verlo con la siguiente luna llena. Algunos relatos hablan de la figura de Malik Tous, un mago infame que visita al hechicero y que es, al menos para ciertos expertos, un avatar humanoide del dios. Si Malik Tous queda lo bastante impresionado con el hechicero, le describe el modo de llegar hasta la ciudad legendaria de Koth, cuyo señor encapuchado le ofrecerá larga vida, riquezas y sabiduría a cambio de su alma.

Contactar con Nodens

Este hechizo solo se puede ejecutar en un lugar remoto y deshabitado, como el borde de un acantilado. No es habitual que este dios arquetípico responda al instante; pero puede hacerlo más adelante cuando el hechicero se encuentre a solas y en un lugar igualmente inaccesible. Hay constancia de que en más de una ocasión ha prestado ayuda a aquellos que más la necesitaban, pero Nodens es igualmente conocido por ignorar las peticiones que se realizan en su nombre. El «auxilio» que pueda prestar no será en la mayoría de los casos lo que el hechicero espera, sino algo más esotérico en forma y sustancia.

Contactar con Nyarlathotep

Este hechizo se puede ejecutar en cualquier lugar, como corresponde a este dios omnipresente; sin embargo, se dice que Nyarlathotep solo se manifiesta en reuniones de devotos o cuando se unge a un nuevo sacerdote. Hay constancia histórica de que los avatares del Caos Reptante se han aparecido a lo largo de siglos como portadores de dones y terribles pactos. La naturaleza de estos presentes es variada, aunque todos parecen implicar un final amargo que refleja la socarronería del dios exterior con la humanidad.

Nota: Existen hechizos de contacto dirigidos a un avatar específico del dios, algunos de los cuales pueden consultarse en este listado.

— Avatares de Nyarlathotep —

Existen hechizos de Llamada y Contacto específicos para muchos de los avatares de Nyarlathotep. La lista que se incluye a continuación no es exhaustiva, pero incorpora algunos de ellos:

- | | |
|----------------------------|-------------------------------------|
| ⊙ Ahtu | ⊙ El Viento Negro |
| ⊙ Aku-shin Kage | ⊙ La Mujer Abotargada |
| ⊙ El Hombre Astado | ⊙ Nyarlathophis |
| ⊙ El Mensajero Enmascarado | ⊙ Pazuzu |
| ⊙ El Negro | ⊙ Set, el dios con cabeza de chacal |
| ⊙ El Ser sin Piel | |

Contactar con Nyarlathophis (avatar de Nyarlathotep)

Este hechizo entabla contacto con el avatar de Nyarlathotep conocido como Nyarlathophis. Su aspecto es el de un joven, sano y saludable, vestido a la usanza de un faraón egipcio; o bien el de un hombre sin rostro. El lugar que debería ocupar su semblante muestra un vacío cósmico plagado de estrellas. Es confundido en ocasiones con el Faraón Negro.

Nota: Véase *Malleus Monstrorum* para obtener más información acerca de Nyarlathophis.

Contactar con Othuyeg

Este extraño hechizo de Contacto atrae la atención de Othuyeg, un misterioso primigenio que parece estar preso bajo las Siete Ciudades de Oro del reino perdido de Cakatomia. El texto describe a la deidad como a un espíritu guía de naturaleza benévola y «el guardián de toda sabiduría antigua», pero apenas arroja luz acerca de sus verdaderas motivaciones. El hechicero debe ingerir una mezcla de extrañas hierbas y, a continuación, ofrecer un sacrificio de sangre a la deidad. Othuyeg se comunica con el ejecutante en sueños, al que concede temibles visiones acerca de Cakatomia, las legendarias ciudades de oro y su propia presencia. El contacto telepático se prolonga durante un mes lunar (28 días) con una pérdida de 0/1D2 puntos de Cordura por noche a causa de las pesadillas. Al concluir este periodo, el hechicero realiza una tirada de POD. En caso de que no la supere, se obsesiona con la idea de liberar a Othuyeg de su prisión y no se detendrá hasta que El que Camina en la Condenación vuelva a ser libre.

Algunos textos arcanos lo relacionan y confunden con Cyaegha. La posible identificación de estas dos deidades ha dado pie a un gran número especulaciones.

Nota: Véase *Malleus Monstrorum* para obtener más información acerca de Othuyeg.

Contactar con Pazuzu (avatar de Nyarlathotep)

El ejecutante implora las atenciones de Pazuzu, un avatar de Nyarlathotep que forma parte del panteón babilonio. El hechizo solo puede llevarse a cabo tras superar una tirada Extrema de POD; incluso así, el dios solo recompensará al mago con su presencia bajo la condición de que el lugar esté rodeado de tumbas o muerte. Se dice que la aparición de Pazuzu lleva consigo un aliento tan nocivo que solo sus devotos seguidores logran sobrevivir a su presencia.

Nota: Véase *Malleus Monstrorum* para obtener más información acerca de Pazuzu.

Contactar con Shub-Niggurath

Solo es posible contactar con Shub-Niggurath en una extensión de naturaleza salvaje al aire libre y bajo el auspicio de la luna nueva. El ejecutante invoca a la Madre Oscura, suplicándole su atención, mientras derrama sangre fresca sobre un altar de piedra o madera. Si el hechizo se lleva a cabo con éxito, lo más probable es que la diosa exterior envíe a un heraldo que «hable» en su nombre: una criatura mutante de los bosques, un retoño oscuro o cualquier otro tipo de abominación.

Contactar con Tsathoggua

Habitualmente ejecutado bajo tierra, los lugares más propicios para llevar a cabo el hechizo de Contacto son las cuevas, las grutas o un templo dedicado a la propia deidad. Tras realizar la ofrenda pertinente como acompañamiento a un ritual de ecos guturales, Tsathoggua puede aparecer como una especie de proyección traslúcida que provoca la pérdida de puntos de Cordura habitual en estos casos. Aquellos que lo han visto afirman que suele manifestarse en solitario, aunque hay constancia de al menos una ocasión en la que su llegada había sido anunciada por la aparición de un séquito de semillas informes a su servicio.

Contactar con Y'gononac

Aunque el hechizo no observa restricciones de lugar, algunas versiones recogidas por escrito advierten al no iniciado acerca del deseo de Y'gononac por convertir en adoradores a aquellos que contactan con él. El primigenio se manifiesta en contadas ocasiones

Handwritten text in a cursive script, likely a historical or scientific record, located in the upper left corner of the page.

Handwritten text in a cursive script, likely a historical or scientific record, located in the upper right corner of the page.

Handwritten text in a cursive script, likely a historical or scientific record, located in the middle right section of the page.

Handwritten text in a cursive script, likely a historical or scientific record, located in the lower left section of the page.

Handwritten text in a cursive script, likely a historical or scientific record, located in the lower center section of the page.

Handwritten text in a cursive script, likely a historical or scientific record, located in the lower right section of the page.



ante un individuo que no le rinde culto, por lo que es más probable que envíe a un heraldo con el objetivo de ganarse la lealtad del ejecutante. Cuando es el propio Y'golonac quien se manifiesta en respuesta al hechizo, puede atacar psíquicamente al hechicero si no lo considera digno. Tampoco puede descartarse que posea a alguno de los presentes para que lo ayude a llevar a cabo su tarea fundamental: convencer a los compañeros de la víctima para que entren a su servicio.

Contactar con Yig

El hechicero prepara una nociva pócima de color rojo con el veneno extraído de las glándulas de una serpiente sagrada de Yig y se la da de beber a una víctima sacrificial. El desdichado pronto empieza a sufrir dolorosos espasmos musculares y debe ser atado al altar a causa de las convulsiones. Mientras tanto, los asistentes entonan el cántico ritual en un intento por completar el hechizo. Si tienen éxito, un hijo de Yig emerge del estómago de la víctima en medio de un estallido y el dios conversa con el ejecutante durante unos minutos a través de esta horrible serpiente. Cuando el Padre de Serpientes abandona el cuerpo que ha tomado prestado, el torso del sacrificado estalla dispersando 2D10 serpientes sagradas.

Contactar con Yog-Sothoth

El contacto se realiza en una torre de piedra de al menos 10 m de alto que haya sido construida a tal efecto y bajo la condición de que el cielo esté despejado.

Incluso tras realizar un sacrificio en honor al dios y llevar a cabo el ritual apropiado, Yog-Sothoth podría mostrar su desagrado por el ejecutante o ejecutantes. Este desaire puede conllevar la destrucción inmediata del hechicero, así como su desplazamiento a través del tiempo y el espacio hasta cualquier realidad dimensional que la deidad considere apropiada. La aparición plena y sin restricciones de Yog-Sothoth produce grietas en el tejido del espacio-tiempo, que se manifiestan a nivel local como anomalías meteorológicas, extraños sonidos, avistamiento de criaturas alienígenas y periodos de «tiempo perdido».

Yog-Sothoth podría mostrarse asimismo a través del avatar conocido como Tawil at'Umr, una forma sin perfiles definidos pero que adopta el aspecto de un hombre 1,5 veces más grande de lo natural. Envuelto en una capa formada por pesados jirones, su misterioso rostro queda oculto entre los abundantes y profundos pliegues del tejido. Ver a Tawil at'Umr no produce pérdidas de Cordura a menos que decida desprenderse de la capucha, en cuyo caso el ejecutante debe realizar una tirada de Cordura (1D20/1D100). La manifestación por medio de este avatar reduce de manera considerable los efectos arriba mencionados con relación a la fractura espaciotemporal.

Nota: Véase *Malleus Monstrorum* para obtener más información acerca de Tawil at'Umr.

Contactar con Zhar y Lloigor

Este antiguo ritual tcho-tcho permite establecer dos tipos de contacto.

- ② El Dhizou Tul Dop (Revelación menor de la forma) se lleva a cabo a través de un ceremonial que se prolonga durante 60 minutos por medio de danzas tántricas y sacrificios humanos. Cada participante en el ritual aporta 2 puntos de magia, a los que hay que añadir las reservas mágicas de cada criatura sacrificada para obtener un total colectivo que constituye la probabilidad porcentual de que el hechizo se realice con éxito. Si todo marcha según lo previsto, la Obscenidad Gemela proyecta su *tulku* (forma espiritual) ante los reunidos: una visión espectral del dios, que se venera mediante ritos orgiásticos una vez ha hecho su aparición.
- ② El Tá'ang Zhaat Mung'aa (Ritual de comunión genuina) está reservado para los sacerdotes tcho-tcho. La mayor parte de la ceremonia se centra en la fabricación de K'lao Up Phong, una mezcla de loto negro y hierbas alucinógenas, sangre humana, tejido cerebral y líquido cefalorraquídeo. El ejecutante sacrifica 5 POD y 10 puntos de magia mientras prepara esta mezcla, tras lo que procede a ingerirla a costa de perder 1D6 puntos de Cordura. Si supera una tirada Dificil de Suerte, el hechizo tiene éxito y el mago establece un prologando contacto mental con Zhar y Lloigor durante la noche siguiente.

Contactar con Zoth-Ommog

El hechizo requiere un ídolo del dios para que pueda llevarse a cabo. Aunque la infame estatuilla de Ponapé sería la opción más adecuada, el ejecutante puede crear su propio ídolo si el artefacto no está disponible. Tendrá que encantarlo con el sacrificio de 5 POD una vez haya terminado de esculpirlo, pero a cambio podrá emplearlo de manera indefinida en futuros hechizos.

El ritual para contactar con Zoth-Ommog debe estar acompañado por un sacrificio de sangre al ídolo arriba mentado. Si el hechizo tiene éxito, la esencia del dios penetra en la estatuilla, la anima y permite que el ejecutante entable una comunicación telepática con el dios. Una vez que el hechizo se ha llevado a cabo, aquellos que ven el ídolo o pasan un tiempo considerable a su lado sienten que rezuma un aire amenazador y deben realizar una tirada de Cordura (0/1D3).

HECHIZOS DE CONTACTO CON UN MONSTRUO

Coste: puntos de magia variables (véase el hechizo específico); 1D3 puntos de Cordura más las pérdidas producidas por ver al monstruo

Tiempo de ejecución: 1D6 + 4 asaltos, a menos que se indique lo contrario

Los hechizos de Contacto se dividen en dos grupos distintos: los hechizos para contactar con las criaturas y monstruos de los Mitos,

Shambhala

Conocida en el mundo exterior por ser el hogar de los Maestros Ascendidos, la ciudad de Shambhala pudo haber estado fundada por magos, sacerdotes y hechiceros que en su momento huyeron de Lemuria, la Atlántida y Mu. Las leyendas mencionan asimismo a las gentes de K'n-yan y Yaddith, que levantaron sus asentamientos en los túneles que se extienden bajo la ciudad. Este misterioso rincón, prácticamente mítico, existe de manera simultánea en el Tíbet, en las Tierras del Sueño y en los restos calcinados de un lejano planeta sin nombre.

Hay quien cree que el suministro de droga de Liao, o plutónica, proviene del valle de Shambhala, donde se extienden y cultivan vastos campos de loto negro. Esta sustancia ha dado lugar a gran parte del comercio entre Shambhala y la meseta de Leng, a la que, por lo visto, es posible acceder fácilmente por medio de túneles y pasajes secretos. Los tcho-tcho, a duras penas tolerados entre los habitantes de la ciudad, actúan a modo de intermediarios y ahorran a sus habitantes la necesidad de trasladarse al mundo exterior. Los viajeros que recorren las tierras del Himalaya a menudo confunden a estas criaturas con *sherpas* tibetanos.

y los hechizos para contactar con las deidades de los Mitos. Esta segunda categoría puede consultarse en la sección **Hechizos de Contacto con un dios** (véase página 61).

Mediante el empleo de hechizos de Contacto, el ejecutante puede comunicarse con monstruos y razas extraterrestres dotadas de inteligencia, tal vez con intención de adentrarse en los secretos de la historia, la magia y otras materias de naturaleza arcana. El hechicero siempre deberá tener en mente un objetivo definido; se pueden elaborar planes y cerrar acuerdos. Los hechizos de Contacto no dan el control de la situación al hechicero, son solo un método para entablar el contacto. Recuerda que las entidades de los Mitos son seres individuales e inteligentes que tienen sus propias motivaciones a menudo opuestas a los intereses humanos; ¡los hechiceros establecen el contacto por su cuenta y riesgo!

Esto es muy diferente a los **hechizos de Convocación** (véase la página 72), que tienen el potencial de permitir que el hechicero someta a los seres invocados a su voluntad.

El procedimiento es muy parecido en todos los hechizos de Contacto, aunque algunas condiciones y requisitos pueden ser específicos de cada uno. Conocer un hechizo de Contacto no sirve de ayuda para ejecutar otro distinto. Existen muchas versiones de este tipo de hechizos.

Si se lleva a cabo de forma correcta, este hechizo siempre tiene efecto, a no ser que no haya seres de ese tipo viviendo a una distancia

razonable (los pólipos volantes podrían viajar desde la Ciudad Bajo la Arena hasta alguna zona de Australia, pero tal vez ignoren un contacto en Norteamérica). Se tarda entre 5 y 10 asaltos en ejecutar un hechizo de Contacto. Puede que el ser al que se contacte con el hechizo aparezca al cabo de 1 hora de juego o que tarde 1 día o más en manifestarse. Tira 1D100 para determinar el tiempo transcurrido en horas hasta la manifestación. Los seres que vivan cerca caminarán, nadarán, horadarán o volarán hacia el ejecutante. Si el trayecto es demasiado largo, puede que el ser invocado por el hechizo no aparezca nunca. Los seres procedentes de otras dimensiones pueden aparecer de cualquier forma evocadora o característica.

El hechizo atrae a un miembro aleatorio de la especie en cuestión, probablemente con sus propias motivaciones. Para no parecer amenazador, el hechicero deberá intentar encontrarse a solas o en compañía de un grupo muy reducido. Una vez se manifieste la criatura contactada, será libre de partir, por lo que la posibilidad de mantener un encuentro prolongado mejorará enormemente si el hechicero tiene algo que ofrecerle. Si la especie contactada es muy grande, como un pólipo volante, solo aparecerá un ejemplar. Si es de tamaño humano o más pequeño, el Guardián puede decretar que aparece un grupo de varios representantes. No hay ninguna garantía de que la entidad contactada vaya a negociar con el hechicero en lugar de devorarlo. Sin embargo, si mantener el contacto pudiera ser provechoso para ambas partes, puede que se produzca una interacción interesante.

A continuación se incluye un listado no exhaustivo de hechizos de Contacto con un monstruo.

Otros nombres alternativos: Para hechizos de Contacto, utiliza palabras como *Unión, Comunión, Intercambio, Comercio, Alianza, Pacto, Acuerdo, etc.* Por ejemplo: *El pacto rojo, Alianza de las profundidades, etc.*

Contactar con los espíritus de los muertos

Coste: 3+ puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D6 + 4 asaltos

Existen muchas versiones de este hechizo. Una versión requiere que se erija una carpa de sábanas blancas junto a un río y que se depositen en su interior jarras llenas de agua de ese mismo río. Se canta y se baila. Se hace una súplica para que aparezca el muerto. El ejecutante puede gastar tantos puntos de magia como quiera en el hechizo, siendo 3 el mínimo permitido, mientras que sus ayudantes pueden colaborar con 1 punto de Magia por cabeza. Suma todos los puntos de magia, multiplica el resultado $\times 5$, y el hechicero deberá obtener un resultado igual o menor a esa cantidad en 1D100. Si tiene éxito, las voces de los muertos surgirán de las jarras de agua. Alguien que meta la cabeza en la carpa podrá escucharlas y hacerles algunas preguntas. Recuerda que los muertos normalmente solo saben aquello que sabían en vida, y que algunos aún no se han dado cuenta de que han fallecido.

Contactar con los Maestros

Coste: 8 puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D6 + 4 asaltos

Este hechizo permitiría establecer contacto con uno o más Maestros Ascendidos, de quienes se dice que contemplan el mundo desde la ciudad de Shambhala, oculta en las montañas del Tíbet. Nadie sabe a ciencia cierta si los efectos descritos son ciertos o si el hechizo sencillamente permite comunicarse con alguna criatura inteligente de los Mitos.

Contactar con un antiguo

Coste: 3 puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D6 + 4 asaltos

El contacto con los antiguos se entabla por medio de un cántico. Es más probable que funcione en lugares situados sobre la parte sur de la dorsal medio-atlántica y las fosas geológicas más cercanas a la Antártida.

Contactar con un chthonian

Coste: 5 puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D6 + 4 asaltos

El hechizo debe ejecutarse en un lugar que haya sufrido terremotos recientes o en áreas con intensa actividad volcánica que puedan ofrecer un medio de transporte relativamente rápido desde las profundidades de la Tierra hasta la corteza terrestre.

Contactar con un dios

Nota: Véase Hechizos de contacto con un dios (página 72).

Contactar con un gnoph-keh

Coste: 6 puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D6 + 4 asaltos.

Estos seres suelen encontrarse en Groenlandia y otros yermos helados cercanos al Polo Norte. El hechizo debe acompañarse de una tirada de Arte/Artesanía (cantar), habiendo esculpido de antemano una pequeña efigie de hielo y nieve de la bestia.

Contactar con un gul

Coste: 5 puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D6 + 4 asaltos

Estos seres puede localizarse en cualquier lugar con grandes concentraciones de seres humanos, especialmente en las cercanías de

criptas y cementerios. De estos últimos, los más propicios para la ejecución del hechizo son aquellos que tienen más de un siglo de antigüedad y a los que accede con libertad la luz de la Luna.

Contactar con un habitante de la arena

Coste: 3 puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D6 + 4 asaltos

Este hechizo se debe ejecutar en un desierto adecuado, como el del Sahara, el del suroeste de los EE. UU., el de Arabia Saudí o el desierto central australiano. El ejecutante debe presentar un cuenco de sangre o una ofrenda similar para que el contacto pueda tener éxito.

Contactar con un hijo de la esfinge

Coste: 3 puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D6 + 4 asaltos

Atrae a un hijo de la esfinge que se encuentre a una distancia máxima de 30 km. Antes de realizar el hechizo, el ejecutante debe crear una estatuilla de arcilla con el aspecto de un hombre con cabeza animal y superar la subsiguiente tirada de Arte/Artesanía. Por fortuna, este pequeño ídolo puede ser empleado también en posteriores contactos. El ejecutante quema a continuación una mezcla de hierbas bajo la figura, de modo que quede bañada por el humo, mientras entona un cántico. Si el hechizo se lleva a cabo con éxito, cualquier hijo de la esfinge que se encuentre en un radio de 30 km acudirá a la llamada. No obstante, aquellas criaturas que ya estén atadas a otro hechicero podrían mostrarse hostiles.

Nota: Véase Malleus Monstrorum para obtener más información acerca de los hijos de la esfinge.

Contactar con un humano (mi-go)

Coste: 3 puntos de magia

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Los taimados mi-go utilizan este hechizo para comunicarse mentalmente con sus sirvientes humanos por medio de un vínculo telepático con una persona a la que hayan hipnotizado previamente. El humano con el que se contacta puede responder, hacer preguntas, etc., pero cada 5 asaltos de contacto tras el primero le hacen perder 1 punto de Cordura.

Contactar con un lloigor

Coste: 3+ puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 5 asaltos

El hechicero puede entrevistarse con uno o más lloigor en un radio de 90 km hasta que los monstruos den el contacto por finalizado.

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

Después de haberse ejecutado el hechizo, los lloigor se aparecen en los sueños del ejecutante, donde adoptan forma visible y solicitan un sacrificio adicional de 1D6 puntos de magia. El hechizo debe llevarse a cabo justo antes de acostarse y al despertar se recordarán todos los detalles del sueño.

Contactar con un mi-go

Coste: 8 puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D6 + 4 asaltos

El hechizo debe ejecutarse al pie de una montaña o en su cima, en alguna cordillera que se sepa que visita o explota esta enigmática raza de navegantes del espacio. Entre estas cordilleras se encuentran los Apalaches, los Andes, el Himalaya y algunos picos del África central.

Contactar con un perro de Tíndalos

Coste: 7 puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D6 + 4 asaltos

El hechicero necesita un espacio carente de ángulos inferiores a 120°, sobre el que traza varias fórmulas mágicas de naturaleza geométrica mientras repite una y otra vez las mismas palabras rituales. No se conoce ninguna forma de negociar con estos seres, cuyo único motivo para desplazarse a través de la corriente espacio-temporal es la voracidad pura.

Contactar con un pólipo volante

Coste: 9 puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D6 + 4 asaltos

Estos seres solo se pueden encontrar en sus ciudades subterráneas, siempre difíciles de localizar. La mayor de estas está ubicada en las profundidades de la Ciudad Bajo la Arena, en el desierto occidental australiano. Para que puedan salir, el hechicero debe construir o abrir uno de los pozos que comunican con sus túneles.

Contactar con un profundo

Coste: 3 puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D6 + 4 asaltos

Este hechizo se debe ejecutar en la orilla de un océano o un mar. Para que funcione mejor, se deberá ejecutar cerca de alguna ciudad de los profundos, como en las aguas de Innsmouth (Massachusetts) o en la costa junto al pueblo perdido de Dunwich (Inglaterra). Parte del ritual consiste en lanzar al agua joyas o piedras inscritas a tal efecto.

Contactar con un ser rata

Coste: 2 puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D6 + 4 asaltos

El hechicero debe presentarse con las ofrendas adecuadas (algún delicioso tentempié) si desea invocar y persuadir a estas abominaciones. Según se dice, existen sendas poblaciones de seres rata cerca de la ciudad inglesa de Yorkshire y en Arkham (Massachusetts).

Contactar con un servidor de los dioses exteriores

Coste: 14 puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D6 + 4 asaltos

Cuando se ejecuta el hechizo es necesario superar una tirada de Suerte para determinar si hay un servidor en la Vía Láctea. El hechicero debe poder ver las estrellas. Debe intentar visualizar el Corazón Inefable de Azathoth, que late y brilla como si fuera fuego líquido (y que, según se dice, es un símbolo esférico de meditación, pero cuya forma auténtica se desconoce). El servidor esperará recibir un sacrificio de sangre. Si el sacrificio elegido no es el adecuado, la criatura devorará al hechicero. Si el servidor acepta el sacrificio, estará dispuesto a llevar a cabo una tarea sencilla para el hechicero. Entre ellas se incluye la posibilidad de responder a una pregunta acerca de la corte de Azathoth o alguna otra cuestión de naturaleza cósmica, aunque el ejecutante debe superar primero una tirada de Persuasión. La respuesta añade 1D3 puntos de Mitos de Cthulhu a la puntuación del hechicero, pero carece de ningún sentido para los demás espectadores. Si el resultado de la tirada es un éxito Extremo, el servidor puede transmitir, de manera alternativa o adicional, un hechizo a la mente del hechicero, lo que le hará perder 1D8 puntos de Cordura y le provocará 1D10 asaltos de desorientación. Será el servidor el que elija el hechizo.

Una vez prestados sus servicios, el servidor puede optar por quedarse y tocar sus flautas sobrenaturales mientras su cuerpo brilla con colores intermitentes y sus tentáculos se retuercen, o bien puede disolverse y volver al brazo de alguna galaxia o a alguna región de formación estelar y reanudar sus actividades anteriores. Escuchar el sonido demencial e hipnótico de sus flautas causa la pérdida de 1/1D4 puntos de Cordura, y la melodía obsesionará a cualquier cantante o músico presente.

Contactar con un yithiano

Coste: 4 puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D6 + 4 asaltos

Este hechizo no sirve para avanzar o retroceder en el tiempo. Si la mente de un miembro de la gran raza está ocupando un cuerpo a 150 km o menos del hechicero, el yithiano percibirá la llamada y podrá responder a ella con curiosidad, temor o alarma. Si el hechicero no tiene nada interesante que decir u ofrecer, el erudito de la gran raza dejará de atender a sus preguntas o, incluso, puede que llegue a destruirle por suponer un estorbo o una molestia.

Contactar con una bestia lunar (Tierras del Sueño)

Coste: 3 puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D6 + 4 asaltos

El contacto debe llevarse a cabo en un lugar frecuentado por las bestias lunares, como el lado oscuro de la Luna o las cercanías de alguna de las galeras negras que atracan en los puertos de las Tierras del Sueño para llevar a cabo sus negocios. Estas criaturas suelen enviar a uno o más de sus sirvientes casi humanos en lugar de acudir en persona.

Contactar con una manada sepulcral

Coste: 9 puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D6 + 4 asaltos

El hechizo debe realizarse en un templo consagrado a Yog-Sothoth o cerca de un Portal mágico o dimensional que permita el acceso de la manada sepulcral desde su propio plano de existencia. A menudo se manifiesta ocupando el cuerpo de estatuas con rasgos humanos y crustáceos preparadas de antemano para el momento de su llegada.

Contactar con una semilla estelar de Cthulhu

Coste: 6 puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D6 + 4 asaltos

Se debe ejecutar a la orilla del mar, tal vez cerca de algún asentamiento de los profundos, o en un lugar donde puedan yacer semillas estelares: los rumores apuntan hacia el Tíbet como una de estas posibles ubicaciones. La ejecución del hechizo incluye el uso de talismanes, joyas creadas por manos no humanas y la entonación rítmica de algunos cánticos.

Contactar con una semilla informe

Coste: 3 puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D6 + 4 asaltos

Los lugares más adecuados para ejecutar este hechizo son los templos consagrados a Tsathoggua que aún contengan una estatua del primigenio sobre el altar o las inmediaciones de la grieta que se abre hacia los negros abismos de N'Kai cerca de Binger (Oklahoma). Es posible que otros lugares de Norteamérica ofrezcan también vías de acceso y salida. Según se dice, hay una de tales cavernas en las inmediaciones de Dunwich (Massachusetts).

Controlar los elementos

Coste: 8+ puntos de magia, 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 10 minutos

Este poderoso hechizo permite controlar la tierra, el viento, el fuego y el agua. Puede hacer temblar el suelo y abrirlo de par en par, arreciar el viento hasta convertirlo una fuerza desoladora, extender el fuego, crear olas mortales, formar remolinos, etc.

Los cuatro elementos se ven domeñados por el mismo hechizo, que tan solo incorpora una leve variación para cada uno de ellos. Ahora bien, el hechicero tendrá que ejecutarlo por separado para cada elemento que desee controlar.

El radio de acción aumenta en 10 m por cada 8 puntos de magia invertidos en el hechizo, cuyo ejecutante debe sostener una muestra o pedazo del elemento sobre el que desea ejercer su voluntad. La FUE inicial de dicho elemento, con la ejecución básica del hechizo, es de 125. Sin embargo, este valor puede incrementarse en 10 puntos por cada punto de Magia adicional que se invierta al llevar a cabo el hechizo. Los efectos duran 1D10 + 5 minutos.

El elemento inflige un daño por asalto igual a su Bonificación al daño, que se aplica a todo cuanto se encuentre dentro de su radio de acción a excepción del ejecutante. Este valor se calcula a partir de su FUE, ya que carece de un TAM inherente. Por lo tanto, una columna de agua de FUE 125 causa 1D4 puntos de daño por asalto; un incendio de FUE 165, 1D6 puntos de daño por asalto, etc. Por supuesto, cuanto mayor sea la fuerza elemental liberada, mayores serán también los efectos sobre el entorno inmediato.

Otros nombres alternativos: *Dirigir la crueldad de la naturaleza, El caos primordial, Auxilio de los elementales.*

Controlar piel

Coste: 5 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 30 minutos

Cada vez que este hechizo se ejecuta permite ablandar, torcer o alterar la piel de una parte genérica del cuerpo con el propósito de disfrazarlo. A tales efectos, se considera que las partes genéricas del cuerpo son: cabeza, torso, brazo izquierdo, brazo derecho, pierna izquierda y pierna derecha. El ejecutante puede llevar a cabo el hechizo sobre sí mismo o sobre otra persona a la que tendrá que vencer en una tirada enfrentada de POD si no accede a participar en el ritual de manera voluntaria.

Preparar y realizar el hechizo para modificar una parte del cuerpo lleva alrededor de 30 minutos, y el efecto conseguido se prolonga cerca de 1 hora. Si se desea que el cambio sea permanente, hay que sacrificar 5 POD por cada parte del cuerpo afectada. Por supuesto, cualquier cambio puede deshacerse con una nueva aplicación del hechizo.

Magia intensificada: Los Hermanos de la Piel, una peligrosa secta que opera en Europa del Este, son maestros consumados

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

en el uso de este hechizo. Los miembros de grupo pueden transformar cuerpos completos por un coste de 30 puntos de magia y 6D6 puntos de Cordura.

Otros nombres alternativos: *Caminante de la piel, Unir la carne, Esculpir sobre la carne.*

Convertirse en un cazador espectral

Coste: 16 puntos de magia; 10 POD, 3D6 puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: 1 hora

Este hechizo convierte a un voluntario en un horrendo monstruo humanoide de naturaleza invisible capaz de proteger un objetivo, perseguirlo o atacarlo. Requiere una figurilla creada especialmente para la ocasión, la sangre de varios animales y la pérdida de todos los puntos de Cordura del receptor, cuya transformación será permanente y en adelante podrá considerarse prácticamente inmortal.

El nuevo cazador espectral está vinculado a la figurilla que se ha creado para el hechizo y es incapaz de alejarse del lugar en el que

reposa el ídolo. Si este se destruye, la criatura se desvanecerá; sin embargo, la criatura puede crear una nueva por medios mágicos al cabo de una semana. Si la estatuilla se destruye mientras se entona el Cántico de expulsión, el cazador espectral será desterrado de manera permanente.

Nota: *La opinión más extendida defiende que los hotethk, nativos del desierto de Mojave, conocían el Cántico de expulsión y el ritual para crear cazadores espectrales. Al menos un viajero llegó a recoger por escrito estas enseñanzas antes de que la tribu desapareciera.*

Magia intensificada: Aumentando la cantidad de POD invertida en el hechizo a 32, el mago crea una variante aún más horrenda del cazador espectral. Estas versiones intensificadas del monstruo cuentan con el doble de FUE, CON, TAM y PV.

Otros nombres alternativos: *Convocar a un guardián furtivo, Rito del vigía invisible.*

Cazador espectral

Vigilante invisible y aterrador

De carne gomosa y negra, este humanoide de dos metros de altura posee un aspecto abominable. Sus ojos, tan rojos como las fauces por las que asoman hileras de dientes semejantes a los de un tiburón, presentan un tamaño desproporcionadamente grande. Un hocico largo y estrecho pende de su rostro, bajo el que se dibuja un cuerpo de una delgadez extrema con el abdomen distendido. Las extremidades están rematadas por grotescos apéndices: pies como los de un hombre y manos como las pinzas de un cangrejo. Es ligeramente inmaterial, por lo que parece flotar sobre el suelo. Los cazadores espectrales son temibles enemigos que con frecuencia se crean para guardar objetos y lugares de gran relevancia.

Poderes especiales

Invisibilidad: Puede hacerse invisible a voluntad, lo que impone un dado de penalización a cualquier intento por golpearlo.

Invulnerabilidad: Tan solo las armas encantadas o los hechizos pueden causarle daño mientras sea invisible. Ciertos mecanismos lumínicos permiten contrarrestar su invisibilidad, por ejemplo, su figura puede tornarse visible al observar al monstruo a través de una lente o combinación de lentes. Esto también anularía su invulnerabilidad.

Vinculación: La vida del cazador espectral está vinculada a la estatuilla que se ha empleado en su creación, por lo que debe permanecer en un radio de 1,5 km del artefacto. Si la figura recibe algún daño, los puntos de vida del cazador espectral se reducen en 1D8. Si es destruida, la criatura a la que está vinculada desaparece al instante, pero puede volver a manifestarse al cabo de 7 días. La única manera de destruir definitivamente al monstruo es haciendo pedazos la estatuilla mientras se recita el Cántico de expulsión.

FUE 100	CON 40	TAM 95	DES 55	INT 65
APA —	POD 90	EDU —	COR —	PV 26
BD +1D6	Corp. : 2	Mov. : 8	PM : 18	

Combate

Ataques por asalto: 1 (mordisco o pinza)

Combatir*: 40% (20/8), daño 3D6 + Bonificación al daño

Esquivar*: 40% (20/8)

* *Recibe un dado de bonificación cuando es invisible.*

Armadura: 1 punto por su piel gomosa, invisible (véase más arriba).

Habilidades: Sigilo 70%.

Hechizos: 1D6 hechizos a discreción del Guardián.

Pérdida de Cordura: ver a un cazador espectral produce una pérdida de 1/1D6 + 2 puntos de Cordura.

HECHIZOS DE CONVOCACIÓN

Coste: Puntos de magia variables; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 5 minutos por punto de Magia invertido, la atadura requiere 1 asalto

Estos hechizos afectan a razas alienígenas y a sirvientes, aquellos monstruos que suelen servir a las criaturas más poderosas de los Mitos. Los procedimientos generales de estos hechizos son los mismos, pero las condiciones pueden variar entre uno y otro. Conocer uno de estos hechizos no sirve de nada cuando se intenta ejecutar otro. A menudo las partes de convocación y atadura de estos hechizos se aprenden de forma conjunta, pero no siempre es el caso. Necio es el mago impaciente que solo aprende a invocar y no a someter.

A excepción de unos pocos casos (Convocar/Atar a un servidor de los dioses exteriores y otros ejemplos que así lo indican en el texto), estos hechizos requieren el sacrificio de 1 punto de Magia para cada 10% de probabilidad de éxito. Por ejemplo: 3 puntos de magia generan una probabilidad de éxito del 30%. En general, por cada punto de Magia, el hechicero deberá pasar cinco minutos entonando cánticos: cuanto mayor sea la probabilidad de éxito, mayor será el tiempo necesario para ejecutar el hechizo. Un resultado de 96-100 siempre será un fracaso; un resultado de 100 deberá tener siempre unas consecuencias negativas para el mago en cuestión.

El hechicero también pierde 1D4 puntos de Cordura por hechizo ejecutado, tenga o no tenga éxito.

En caso de éxito, aparecerá una criatura por cada hechizo 2D10 minutos de tiempo de juego después de que hayan concluido los cánticos. Contemplar la criatura aparecida suele requerir también una tirada de Cordura.

La criatura puede aparecer atada directamente o se puede solicitar al hechicero una tirada enfrentada de POD contra el de la criatura convocada, a discreción del Guardián (véase **Hechizos de Atadura**, en la página 45). En caso de éxito, la criatura quedará atada; en caso de fracasar, atacará al hechicero y después probablemente regresará a su lugar de procedencia. La criatura atada está obligada a obedecer una orden del hechicero, incluso aunque le ordene atacar a sus propios congéneres, tras lo cual será liberada.

Convocación espiritual

Coste: Puntos de magia variables; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D4 asaltos

El hechicero puede comunicarse con un muerto bajo la condición de que se mantenga en contacto con un objeto de valor para el fallecido: su juguete favorito cuando era niño, un recuerdo de unas vacaciones inolvidables, un objeto de valor sentimental, etc. De hecho, el ejecutante puede llegar a convocarlo con solo tomar asiento en el sillón predilecto del difunto o entrando en su habitación favorita de la casa. Por normal general, cuanto más tiempo haya pasado desde la muerte del individuo, más íntima debe ser la relación que mantenía con el objeto empleado para el hechizo.

Una vez que ha entrado en posesión de dicho artículo, el mago se sume en un profundo trance. En este punto puede gastar tantos puntos de magia como desee, que debe multiplicar por 5 para obtener un valor porcentual. Si el resultado obtenido al lanzar 1D100 es inferior al resultado de la operación, la convocación atrae al espíritu adecuado. Un par de minutos más tarde el hechicero alzarla la mirada, su expresión se asemejará a la del fallecido y su actitud imitará los ademanes del muerto: señal inequívoca de que el espíritu convocado ha entrado en su cuerpo. Aún necesitará unos momentos para familiarizarse con su nuevo hogar, controlar la musculatura, interpretar la información que recibe a través de los sentidos y recordar gradualmente cómo se habla.

El resto de los presentes puede participar activamente en la *séance* formando un círculo y agarrándose de las manos mientras el ejecutante permanece sentado a una distancia prudencial. Cada uno de ellos pierde 1 punto de Magia, que se añade a los invertidos por el hechicero para establecer el valor numérico que se emplea en la tirada enfrentada. Si el círculo se rompe en algún momento, el espíritu será libre de marcharse.

Entrar en el cuerpo de otra criatura no es agradable para el muerto y no tardará en solicitar que se lo libere, lo que puede servir para coaccionar a un espíritu hostil para que responda a una serie de preguntas. El convocado no será libre de partir hasta que el círculo de la *séance* se rompa o resulte vencedor en una tirada enfrentada de POD contra el individuo con el valor más alto en esta característica que forme parte de dicho círculo.

Magia intensificada: Traer de vuelta a los muertos siempre tiene sus riesgos. A pesar de las buenas intenciones de un hechicero, es posible que de vez en cuando quien acuda a la llamada no sea la criatura con la que se deseaba contactar. Es posible que otro espíritu se apodere el cuerpo del ejecutante o que una entidad proveniente de un lugar aún más lejano tome posesión de su cuerpo, lo que podría resultar mucho más difícil de arreglar si la entidad decide que está a gusto en el interior de su nuevo huésped.

Nota: En caso de necesidad, aplíquense las reglas acerca de Ataques espirituales y posesión (página 16).

Otros hechizos alternativos: Séance, Hablar con los muertos, Espiritismo, Canalización.

Convocar a la plaga (Tierras del Sueño)

Coste: 20 puntos de magia; 2D10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. Sus efectos hacen que ratas e insectos portadores de enfermedades infesten una zona y extiendan una temible plaga por los alrededores. Cualquier criatura a la que muerda o pique uno de estos animales contrae la enfermedad directamente, y los primeros síntomas aparecen en 1D3 días. La víctima pierde desde entonces 1D20 CON al día hasta que se cura o muere.

Además, cada día se reducen en 10 percentiles sus puntuaciones en todas las habilidades.

Un soñador infectado por esta enfermedad puede curarse con un éxito en Medicina, y regenera durante la noche todos los puntos de CON y habilidad que ha perdido. Sobrevivir a la enfermedad no protege contra posteriores infecciones del mismo hechizo, ya que con cada uso se genera un mal diferente, así que es imposible poder inmunizarse contra él.

Las primeras criaturas portadoras de la enfermedad aparecen al cabo de 2D10 minutos tras haberlas convocado y van seguidas por nuevas hordas durante las 2D10 horas siguientes. El área afectada tiene un diámetro de 1,5 km el primer día, que se incrementa en otros 1,5 km diarios hasta que la plaga se erradica o las criaturas que la han extendido mueren al cabo de 2D6 días. La enfermedad en sí no es contagiosa, sino que se transmite únicamente mediante la mordedura o la picadura de alguno de los animales portadores. Si un soñador infectado despierta antes de morir, en su siguiente visita a las Tierras del Sueño está curado y no muestra síntoma alguno de la enfermedad.

Una plaga convocada de este modo puede erradicarse si se invierte el hechizo con éxito. No obstante, cualquiera que esté infectado antes de la erradicación debe recibir curación con la habilidad Medicina o enfrentarse a una muerte lenta.

Otros nombres alternativos: *La plaga infecta, Azote de la muerte.*

Convocar a un fantasma (tradicional) (f)

Coste: 10 puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 10 minutos

Obliga a un fantasma a regresar de entre los muertos para responder a unas preguntas específicas. El hechizo debe realizarse de noche y hay que verter la sangre de un mamífero sobre la tumba o las cenizas del muerto con el que se quiere contactar. El espíritu se muestra reacio a entrar de nuevo en este mundo, así que, para que la convocación surta efecto, el hechicero debe vencerlo en una tirada enfrentada de POD. La pérdida de Cordura por ver al fantasma varía dependiendo de su aspecto, ya que aparece tal y como estaba en el momento de la muerte.

El fantasma convocado por medio de este hechizo puede responder a preguntas sobre acontecimientos que sucedieron cuando vivía, aunque cada una le cuesta al ejecutante 1 punto de Magia y, a discreción del Guardián, quizás una nueva tirada enfrentada de POD si las preguntas turban al espíritu. El espíritu se marchan tan pronto como vence en alguna de esas tiradas o cuando transcurre una hora de tiempo de juego.

Otros nombres alternativos: *Obligar al espíritu, Susurro de las cenizas, Lengua de los muertos.*

Resumen de hechizos de convocación

La lista que se ofrece a continuación no es exhaustiva.

Convocar a un ángel descarnado de la noche: Se levanta una ráfaga de viento casi inaudible y aparece la cadavérica forma de un horror alado y desprovisto de rostro. Para poder llevar a cabo la convocación hay que disponer de una piedra adornada con el enigmático Símbolo arcano. Solo se puede ejecutar el hechizo durante las noches de luna nueva.

Otros nombres alternativos: *Las palabras susurradas de los hombres sin rostro, Conjurar a la sombra alada.*

Convocar a un baka: El hechizo puede llevarse a cabo en nombre de un suplicante, que debe encontrarse presente mientras el mago convoca a la criatura. Aunque es el ejecutante quien paga el coste del hechizo, el beneficiario debe sacrificar asimismo 1D3 puntos de Cordura. La parafernalia y el ritual suelen adaptarse a la tradición cultural de la que procede el hechicero.

Un baka, o espíritu maligno, puede conceder un único deseo a cambio de un precio apropiado. Las negociaciones con estas criaturas suelen ser bastante delicadas y solo se llega a un acuerdo en el precio, satisfactorio para ambas partes, si se tiene éxito en una tirada de Persuasión. Si el hechizo se realiza con éxito, el baka cumple el deseo en 1D6 días y, después, acude al suplicante para exigir el pago. La naturaleza exacta del deseo tiene que ser validada por el Guardián, pero debería consistir en una tarea sencilla: asustar a alguien, ser portador de mala suerte durante 24 horas, robar un objeto, etc. En lo referente al precio a pagar por estos servicios, puede consistir en cualquier cosa que el suplicante esté en posición de dar o hacer: robar un objeto, hacer daño a alguien, entregar sus posesiones, etc.

Otros nombres alternativos: *Súplica a los espíritus del mundo invisible.*

Convocar a un byakhee: Durante los cánticos se debe hacer sonar un silbato. Este hechizo solo funciona en las noches en las que Aldebarán es visible por encima del horizonte, esto es, entre octubre y marzo para unos resultados óptimos. El byakhee convocado descenderá aleteando de los cielos, helado aún a causa de sus viajes a través del espacio.

Si el silbato está encantado, cada punto de POD invertido en su encantamiento incrementará la probabilidad de éxito en un 2%. Un silbato como este se podrá utilizar una vez tras otra.

Otros nombres alternativos: *Invocar a tu montura para someterla, La melodía que atrae al errante.*

Resumen de hechizos de convocación

Convocar a un desh mayor: El desh convocado se abre paso a través del cerebro de la víctima, que puede ser cualquier ser humano a la vista de hechicero o un objetivo que haya identificado por otros medios (véase, por ejemplo, **Percibir vida**, en la página 159). El ejecutante debe realizar una tirada enfrentada de POD contra el sacrificio que haya escogido para la ocasión. Si gana, un desh mayor emerge del cerebro del objetivo a través de una abertura con forma de estrella que surge en su cabeza y le causa la muerte. Aquellos que observen el espectáculo sufren una pérdida de 1D3/1D6 puntos de Cordura.

Si la víctima gana la tirada enfrentada, se resiste el hechizo y la convocación falla. No obstante, debe superar asimismo una tirada de Suerte para evitar la formación de un vínculo psíquico que podría unirla al ejecutante hasta que uno de los dos muera. Si no lo consigue, percibirá de manera fragmentada y onírica algunos de los pensamientos y experiencias que vive el mago.

Magia intensificada: Una variante de este hechizo permite convocar a 2D6 desh menores usando el cerebro del propio ejecutante como portal de entrada a este mundo. Las criaturas emergen de los pequeños orificios que se abren en la frente del hechicero, adoptando la forma de pálidas imágenes y tornándose cada vez más sólidas a medida que caen al suelo. Por cada 3 desh convocados, el ejecutante pierde 5 INT de manera permanente (redondeando hacia abajo).

Otros nombres alternativos: *Convocar a un ser del más allá, convocar a un devorador de cerebros, Llamar a un morador del inframundo.*

Nota: Véase *Malleus Monstrorum* para obtener más información acerca de los desh mayores y menores.

Convocar a un dhole: Este hechizo es un gran desconocido que podría haber formado parte de *El libro de Eibon*, del que hoy tan solo queda un fragmento. Tiene que cantarlo un gran grupo de gente en el que cada persona contribuye con 1 punto de Magia, a excepción del ejecutante, que puede invertir tantos puntos como quiera. Cada punto de Magia invertido de este modo, por el ejecutante o sus ayudantes, solo incrementa en 1% las probabilidades de que el hechizo se lleve a cabo con éxito. Si el hechicero invierte 10 puntos de magia y cuenta con 30 ayudantes que aportan 1 punto de Magia por cabeza, los 40 puntos resultantes arrojarán una probabilidad de éxito del 40%. Los requisitos para atraer al dhole son muchos y variados: extraños ingredientes, un mínimo de 6 horas de cánticos y otros elementos más oscuros y sangrientos.

Si la convocación tiene éxito, el total de puntos de magia obtenidos en el ritual debe multiplicarse $\times 5$ para determinar

el TAM del dhole; por lo tanto, el número de integrantes que componen el grupo influye de manera directa en el tamaño de la criatura que acude a la llamada. El dhole puede atarse nada más aparecer y permanecerá bajo control del ejecutante hasta que lo deje en libertad, ya sea voluntariamente o por perder la concentración, quedarse dormido, etc., momento en que el monstruo desaparece. Si el hechizo de Atadura no se realiza con éxito, el dhole trata de devorar a todos los presentes y desaparece. Por supuesto, convocar a una de estas criaturas es posiblemente una de las peores ideas que alguien pueda llegar a tener. El propio Eibon censuró semejante desatino.

Otros nombres alternativos: *Traer al gran devorador.*

Convocar a un hermano de Chaugnar Faugn: Estas criaturas son versiones más pequeñas de Chaugnar Faugn, que duermen en sus criptas subterráneas a la espera del día en que el primigenio vuelva a caminar sobre la Tierra. Este hechizo solo puede realizarse en una noche de luna nueva, habiendo encendido una hoguera al aire libre. También requiere un cuenco con sangre humana recién obtenida, que se derramará poco a poco sobre las llamas mientras se entona el cántico ritual. Si el hechizo tiene éxito, un hermano menor de Chaugnar Faugn será convocado. Su visión provoca una pérdida de 1/1D4 puntos de Cordura.

Magia intensificada: Este mismo hechizo, con una variación en los cánticos y el coste adicional de 10 puntos de magia, da lugar a una variante más poderosa que convoca a un hermano mayor de Chaugnar Faugn. Su visión provoca una pérdida de 1D3/1D8 puntos de Cordura. A menudo estas variantes se confunden por simple ignorancia, el oscurantismo de los textos especializados o la malicia generalizada entre los hechiceros, lo que hace que algunos practicantes se encuentren de repente con algo más poderoso de lo que esperaban convocar.

Nota: Véase *Malleus Monstrorum* para obtener más información acerca de los hermanos mayores y menores de Chaugnar Faugn.

Otros nombres alternativos: *Convocar a un hijo de Chaugnar Faugn.*

Convocar a un horrendo cazador: Un horrendo cazador aparece como si estuviera entrando a través de un agujero en el aire, asomando primero la cabeza. Este hechizo solo se puede ejecutar durante la noche y al aire libre. Si no se ha preparado un sacrificio alternativo, el horrendo cazador apresará al hechicero y desaparecerá.

Otros nombres alternativos: *Súplica de los dientes voraces, Aseveración que convoca a los diablos retorcidos.*



— Resumen de hechizos de convocación —

Convocar a un profundo: Un profundo hace acto de presencia. Este hechizo solo puede realizarse de noche junto al mar. El ejecutante entona un ritual y corta su propia carne o la de un sacrificio con un cuchillo, asegurándose de que las gotas caen al agua. Si se emplea un talismán de los profundos, las probabilidades de convocar con éxito a la criatura aumentan en un 10%.

Otros nombres alternativos: *Llamar a un hermano de los peces, Sacrificio de sangre a Hidra, Dominio de Dagón.*

Convocar a un retoño oscuro de Shub-Niggurath: Un retoño oscuro hace acto de presencia. Se debe sacrificar un animal que tenga al menos un TAM de 40. El convocador necesita un cuchillo para practicar una serie de cortes rituales al despachar a la víctima. Este hechizo se debe ejecutar al aire libre, en un bosque, durante la luna nueva.

Otros nombres alternativos: *Invocar a la oscuridad del bosque, Cuchillo ritual de la corteza sangrante.*

Convocar a un servidor de los dioses exteriores: Un servidor aparece entre ecos perturbadores de flautas demenciales. El coste en puntos de magia es el triple que el de un hechizo de Convocación normal: por cada 3 puntos de magia sacrificados, incrementa la probabilidad de ejecutarlo con éxito en un 10%, un resultado de 96-100 siempre será un fracaso. Cada ejecución de este hechizo cuesta también 3D4 puntos de Cordura. Para ejecutar este hechizo también se necesita una flauta; si la flauta está encantada, cada punto de POD invertido en su encantamiento incrementará la probabilidad de éxito en un 2%. Los sectarios sienten predilección por ejecutar este hechizo en cualquier momento que sea especialmente pagano: las noches más habituales son las del solsticio de verano, Samhain y la noche de Walpurgis.

Otros nombres alternativos: *La sinfonía ritual de los indescriptibles, Recital del silbido enloquecedor.*

Convocar a un shoggoth: Un shoggoth emerge de la tierra o el océano. Este hechizo solo puede realizarse en una zona dominada por naturaleza salvaje y amparada por la oscuridad. Requiere asimismo la sangre fresca de uno o más sacrificios (TAM total de 100), que se derramará sobre la tierra o el agua mientras se enuncian en voz alta las fórmulas de conjuración. Esta parte del rito es especialmente compleja, ya que implica la pronunciación de series de sonidos oclusivos glotales, interdentes, palatales y uvulares en lo que parece un intento por imitar las secuencias fonéticas del habla de los antiguos. La primera vez que convoque a un shoggoth, el hechicero tendrá que superar una tirada Difícil de Conocimiento para asegurarse de que la vocalización es correcta. En adelante, el Guardián puede obviar este requisito.

Si la criatura no se ata de inmediato, mostrará un gran desagrado hacia el hechicero y el resto de los presentes.

Magia intensificada: Corren rumores de que algunos artefactos empleados por los antiguos y los profundos reproducen este hechizo, de modo que su operario pueda convocar y subyugar a una —o probablemente incluso un grupo— de estas horrendas criaturas.

Otros nombres alternativos: *Solicitar mano de obra, Traer una bestia de carga.*

Convocar a un vagabundo dimensional: Un vagabundo dimensional se va materializando lentamente en el aire. El hechizo requiere un cuchillo o una daga hecha de un metal puro, como el cobre o el hierro. Las aleaciones como el bronce no servirán. Si la daga está encantada, cada punto de POD invertido en su encantamiento incrementará la probabilidad de éxito en un 2%. El hechizo se puede ejecutar tanto de día como de noche.

Otros nombres alternativos: *Recital para invocar al errante, La canción de cobre, Traer al ser de otro lugar.*

Convocar a un vampiro de fuego: Hace que un vampiro de fuego descienda del cielo como si fuera una estrella fugaz. Se necesita una pira o alguna otra fuente de llamas. El hechizo solo se puede ejecutar durante la noche, cuando la estrella Fomalhaut pueda verse por encima del horizonte. En latitudes moderadamente septentrionales, las mejores fechas son las que van de septiembre a noviembre.

Otros nombres alternativos: *Conjurar a los resplandecientes, El reclamo otoñal del fuego viviente.*

Convocar a un vampiro estelar: El hechicero necesita un libro en el que se hayan inscrito las palabras del hechizo, aunque funcionará igualmente con un pergamino o páginas sueltas que contengan las fórmulas. Si el libro está encantado, cada punto de POD invertido en su encantamiento incrementará la probabilidad de éxito en un 2%. Este hechizo solo se puede ejecutar durante la noche, bajo un cielo sin nubes. Cuando la criatura invisible se acerca, pueden oírse unos peculiares sonidos parecidos a susurros. Tan solo es posible percibirla visualmente cuando sus venas están llenas de sangre de alguna criatura visible.

Otros nombres alternativos: *El llamamiento nocturno a la muerte voraz, Cántico de las misivas ensangrentadas.*



Corrupción de lo sagrado ☼ ✂

Coste: 20 POD; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 4 noches

El ejecutante se apodera de un efecto personal de la víctima y lo coloca en el interior de un muñeco que haya confeccionado con sus propias manos utilizando paja, porcelana, madera o algún otro material similar. Se recomienda que la Corrupción de lo sagrado se lleve a cabo «cuando los espíritus se muestran en la plenitud de su fuerza», esto es, desde la medianoche hasta las dos de la mañana, durante cuatro noches consecutivas. En cada una de estas jornadas de trabajo, el hechicero atraviesa la efigie con clavos de hierro y sacrifica 5 POD. Al cabo del plazo fijado, y tras el pago total de 20 POD y 1D6 puntos de Cordura, el hechizo entra en acción.

La cuarta noche un «fantasma hambriento», cuya verdadera naturaleza es la de una entidad incorpórea de carácter maligno, se adhiere a la indefensa víctima y ejerce su influencia volcando sobre ella sus anhelos. El objetivo debe realizar una tirada Dificil de POD cada noche. Si no la supera, pierde 5 puntos de POD y 1D4 puntos de Cordura. Este doble desgaste hará que se deje arrastrar por sus instintos más primarios: ira, envidia, gula, avaricia, lujuria, orgullo o pereza. Cuanto más decrecen los valores de POD y Cordura, más clara es la manifestación de estos impulsos. Los efectos se prolongan hasta que el hechizo se rompe —por voluntad del ejecutante o a causa de su muerte—, hasta que la víctima se sume en un estado de locura permanente o hasta que se emplea otro hechizo para ahuyentar al «fantasma» (véase, por ejemplo, **Expulsar al demonio**, en la página 110).

Magia intensificada: Los hechiceros más ladinos pueden especificar el modo en el que se comportará la víctima, obligándola a que se vea arrastrada por un impulso en particular.

Otros nombres alternativos: *Desgaste emocional, Placencia de los siete pecados capitales.*

Cortar lazos cordiales ✂

Coste: 50 puntos de magia; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 horas

Esta poderosa maldición existe con el único objetivo de perturbar la vida y el entorno de la víctima. Tan solo puede lanzarse cuando la alineación entre Marte y Saturno es propicia, momento que puede determinarse realizando con éxito una tirada de Ciencia (astronomía) o Ciencias ocultas. El periodo de espera queda a discreción del Guardián, aunque se recomienda que sea de (100 – Suerte) días. El hechizo requiere trazar un círculo, entrar en posesión un objeto de la víctima para que se consuma durante el ritual y contar al menos con 1 ayudante. Los participantes en el hechizo deben contribuir con un total de 50 puntos de magia sin restricción ni límite en cuanto a los que aporta cada individuo, pero solo el ejecutante pierde los puntos de Cordura.

Una vez que el ritual se ha llevado a cabo, el hechicero principal realiza una tirada Dificil de POD. Si tiene éxito, los amigos, familiares

y seres queridos de la víctima modifican su comportamiento hacia ella, volviéndose irascibles y crueles. Sus viejos amigos están irritables y se enemistan con el desgraciado; sus conocidos se muestran contrarios a su parecer y dispuestos a discutir acerca de cualquier cosa; su cónyuge o pareja se distancia cada vez más, etc. El hechizo también ejerce su influencia sobre el trabajo o profesión del objetivo, ya que de repente sus colegas y superiores no soportan la idea de trabajar a su lado. La maldición se prolonga durante un mes lunar o hasta que es anulada por medios mágicos.

Magia intensificada: Si se duplica el coste de puntos de magia, el hechizo se ejecutará con éxito sin necesidad de que el mago supere una tirada de POD. Algunas variantes de esta maldición también afectan a la Suerte de la víctima, reduciendo este valor a la mitad, y añaden un dado de penalización a tiradas de habilidad como Crédito, Encanto, Persuasión y Charlatanería, así como a las tiradas de APA.

Otros nombres alternativos: *Desconexión en negativo, Desconexión, Hágase añicos el regocijo de vuestro corazón.*

Cortinas de encaje de Hish (Tierras del Sueño) ♡

Coste: Puntos de magia variables; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. Extrañas siluetas delicadamente teñidas de naranja y rojo bailan ante el ejecutante, que puede moverlas a voluntad hasta un máximo de 10 m por asalto. El hechizo tiene un coste de 3 puntos de magia por asalto que permanezca activo. Si estas formas, de 1,8 m de diámetro, envuelven a un objetivo, añaden un dado de penalización a todas sus tiradas que requieran del uso de la vista: Descubrir, habilidades de combate, etc. No obstante, lo mismo ocurre con las tiradas de carácter visual que se dirigen contra la persona que está siendo arropada por ellas. Es posible liberarse del efecto de las cortinas con solo alejarse de ellas.

Otros nombres alternativos: *El manto ondulante, Configuración giratoria de Hish.*

Creación de venerabilidad (Tierras del Sueño) ♡

Coste: 12 puntos de magia; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. Un polvo grisáceo emerge de las manos del ejecutante y sopla en dirección al rostro de la víctima. Si el hechicero la vence en una tirada enfrentada de POD, esta envejece a un ritmo acelerado: pierde 1D10 puntos por característica en FUE, CON y DES, y su edad aumenta en 1D10 años. La víctima debe realizar asimismo una tirada de Cordura (0/1D6) cada vez que sea derrotada en la tirada de POD. El ejecutante puede mantener activo el hechizo mientras cuente con las reservas mágicas necesarias para ello, teniendo en

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

cuenta que el coste se incrementa en 10 puntos de magia por asalto después de la ejecución inicial y se debe realizar la tirada de POD correspondiente a cada asalto.

Una víctima astuta puede evitar los peores estragos de este hechizo saltando a un lago o río cercano.

Otros nombres alternativos: *Drenar vida, El humo gris de la perdición.*

Crear amuleto ★

Coste: 10 puntos de magia; 10 POD; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 semana

El hechicero crea un amuleto con una piedra semipreciosa. Cada tipo de piedra tiene su característica exclusiva que influye en los poderes específicos del amuleto, los cuales se amplifican si el ejecutante graba las imágenes adecuadas en su superficie. Una vez que se ha creado el amuleto, solo resta que su futuro portador sacrifique algo en honor a la gema.

Si el amuleto se lleva al cuello como un colgante o acompaña a su protegido de alguna manera alternativa, puede usarse para solicitar la ayuda de un «guardián sobrenatural» 1 vez cada 24 horas. Esta entidad incorpórea, cuya naturaleza queda a discreción del Guardián, puede realizar uno solo de los siguientes servicios al día:

- ② Curar 5 puntos de vida.
- ② Aumentar en 10 puntos el POD del portador durante una hora.
- ② Aumentar en 10 puntos la FUE del portador durante una hora.
- ② Aumentar en 10 puntos la CON del portador durante una hora.
- ② Aumentar en 10 puntos la DES del portador durante una hora.

El amuleto pierde su poder si sufre algún desperfecto o se rompe. Los hechiceros no han llegado a un consenso acerca del tiempo que la entidad seguirá concediendo sus favores al beneficiario. Algunos magos afirman que la criatura se siente cada vez más cansada e irritada ante esta constante absorción de energía, por lo que acabará convirtiendo sus dones en una maldición o buscando algún medio para liberarse del control que el amuleto ejerce sobre ella.

Otros nombres alternativos: Varían notablemente dependiendo de los beneficios que aporte el amuleto. Algunos ejemplos podrían ser: *Piedra bendita, Piedra curativa, Gema de la serpiente, etc.*

Crear barrera de Naach-Tith ★

Coste: Puntos de magia variables; 1D10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 minuto

La barrera otorga una defensa tanto física como mágica. Cada uno de los que participa en este hechizo pierde 1D10 puntos de Cordura y una cantidad variable de puntos de magia. Cada punto de Magia invertido en su creación proporciona 3D10 puntos de FUE a la barrera. El hechizo tarda 1 minuto en ejecutarse, tiempo durante el

cual habrá que gastar todos los puntos de magia que se desee, y la barrera resultante tiene una duración de 1D4 + 4 horas. Cualquiera que conozca el hechizo podrá colaborar en su ejecución y aportar puntos de magia a la barrera.

La barrera tiene forma esférica y un diámetro de 100 m. Se puede crear en torno al hechicero para protegerlo de cualquier daño como si fuera una burbuja o emplearse para encerrar en su interior a un monstruo o un enemigo. Cualquier criatura dividida por los límites de la barrera en el momento de su creación no recibirá daño alguno y se verá expulsada hacia el exterior. Cualquier criatura atrapada en su interior deberá superar una tirada enfrentada de FUE contra la FUE de la barrera. Si hay varias víctimas atrapadas, estas no podrán combinar su FUE para escapar. Una bala o un proyectil pueden atravesar la barrera, pero solo si el daño causado a la barrera, ignorando cualquier empalamiento, es mayor que una quinta parte de la FUE de la barrera. Si penetra la barrera, el objeto causará el daño obtenido en la tirada como si la barrera no existiera, y la barrera quedará destruida.

Se sabe que una copia escrita de este hechizo se encuentra en una gran biblioteca encantada, situada en un planeta que orbita alrededor de la estrella Celeno.

Magia intensificada: Aquellos que exploten el conocimiento y el poder de los Mitos serán capaces de aumentar el tamaño de la barrera a 200 m de diámetro.

Otros nombres alternativos: *Poderosa protección de Naach-Tith, La esfera invisible que atrapa al demonio.*

Crear bulla (tradicional) ¶

Coste: 5 puntos de magia; 1 punto de Cordura

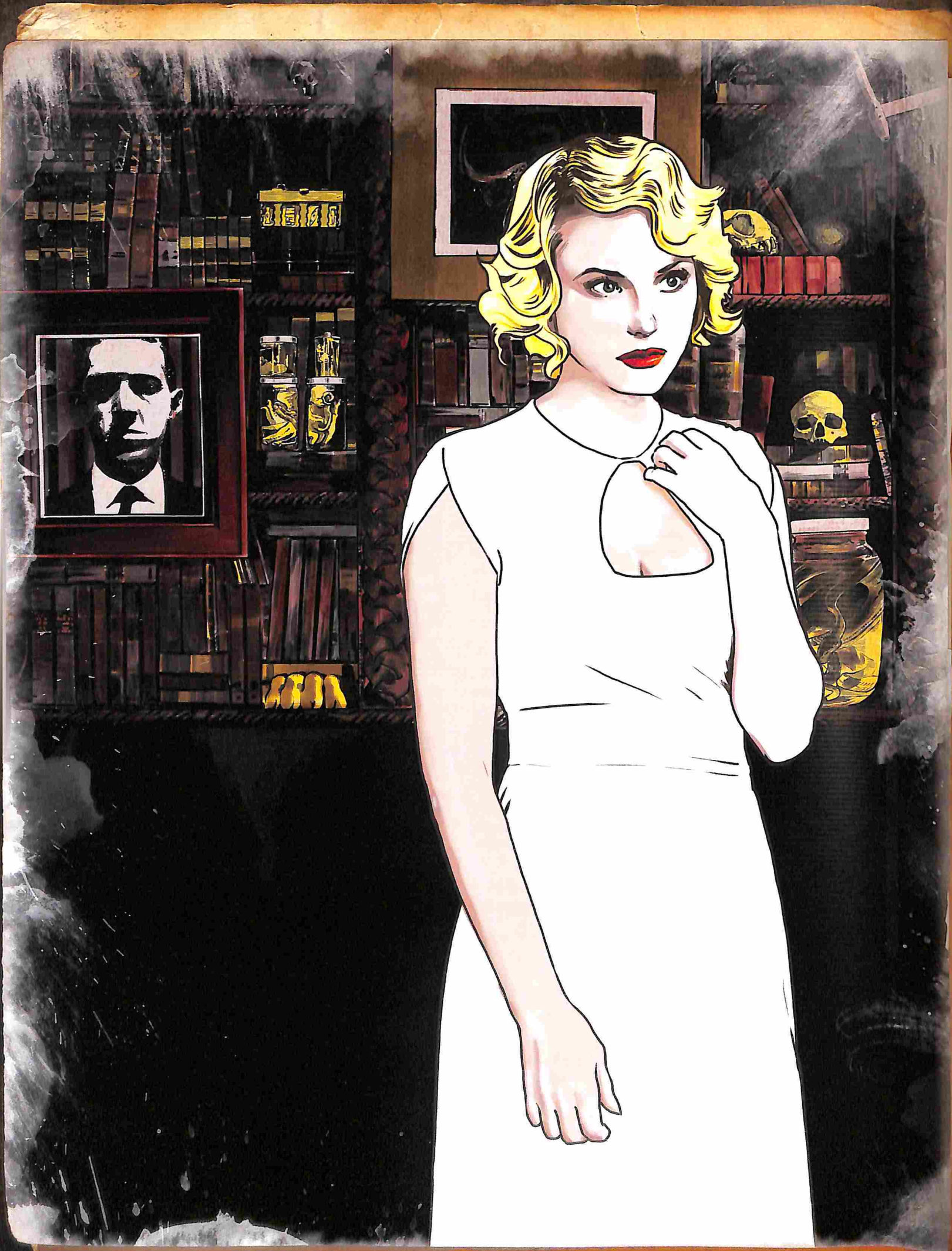
Tiempo de ejecución: 1 noche

Este antiguo hechizo romano crea un amuleto que protege a su portador de cualquier posesión espiritual, aunque tradicionalmente ha sido empleado tan solo con niños. El mago crea un pequeño receptáculo de oro —para quien pueda permitírselo—, plomo o cuero, donde mezcla sangre de buey, *môly* (una planta), miel, leche y cabellos del futuro portador. A continuación, el hechizo se lleva a cabo a lo largo de toda una noche. Una vez creada, la *bullae* debe colgarse en torno al cuello del beneficiario en menos de una hora. Mientras la lleve consigo, no habrá «fuerza externa» que pueda poseerlo. La creencia popular afirma que este amuleto pierde su efectividad cuando el niño cumple 14 años, lo que coincide con la mayoría de edad en la sociedad romana.

El miedo a que los niños fueran poseídos por espíritus malignos hacía que sus familiares encargaran la fabricación de *bullae* y se las entregaran al infante en el noveno día tras su nacimiento.

Magia intensificada: Con una buena dosis de fuerza de voluntad y el conocimiento de los Mitos adecuado, el hechicero podría confeccionar un amuleto capaz de proteger también a un adulto; quizás a costa de incrementar el coste en puntos de magia o añadiendo el sacrificio de algún punto de POD.

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*



Hestia Locksby

Nacida en Cornwall (Inglaterra), desde su más tierna infancia Locksby se sintió atraída por los aspectos más ocultos del mundo y la existencia. Quedó marginada entre los niños de su edad por visitar cementerios, leer con avidez relatos de terror y tratar con crueldad a quienes la rodeaban, lo que alimentó su afición por recorrer caminos ocultos y descubrir lugares secretos. Con el tiempo entró en contacto con un hombre conocido entre los vecinos como Nick el Harapiento, un hechicero y sacerdote al servicio del Hombre Astado (Nyarlathotep), que la introdujo en los secretos y los misterios de los Mitos.

Después de aprender cuanto pudo del viejo, Locksby puso fin a su vida. Huyó con sus libros y artefactos con la intención de recorrer el mundo, descubrir sus rincones más oscuros y desvelar un conocimiento al que ninguna mujer debería tener acceso. Nadie sabe a ciencia cierta adónde fue, a quién conoció ni lo que hizo a lo largo de sus viajes, puesto que gran parte de sus aventuras están envueltas en el misterio y salpicadas de habladerías. Tras saciar su sed de conocimiento en el Viejo Mundo, centró su atención en el continente americano y se trasladó a la población maldita de Dunwich.

Ni siquiera el puñado de estudiosos de los Mitos con los que mantiene correspondencia sabe gran cosa acerca de sus planes e intenciones. Locksby no forma parte de ninguna secta, pero mantiene lazos de amistad con muchos de sus líderes. En los últimos tiempos se ha volcado en la búsqueda de ciertos artefactos mágicos y un libro perdido conocido como La ruptura de Aphopsis. Las misivas que ha enviado a sus contactos por todo el globo demuestran el interés que siente por localizar el tomo, ya que, en sus propias palabras: "Me permitirá obtener la última fórmula aklo para iniciar la Gran Obra". Lo único que puede deducirse con seguridad es que, sea lo que sea lo que se esconde tras la Gran Obra, no traerá nada bueno para la humanidad.

HESTIA LOCKSBY,

EDAD: 136 Años (aparenta 35)

OCUPACIÓN: Bruja

LUGAR DE RESIDENCIA: Dunwich (Massachusetts)

FUE 35	CON 70	TAM 50	DES 60	INT 90
APA 35	POD 90	EDU 85	COR 00	PV 12
BD 0	CORP. 0	MOV 8	PM 18*	

* Véase Equipo.

COMBATE

Pelea: 40% (20/8), daño 1D3

Esquivar: 30% (15/6)

HECHIZOS

Numerosos, a discreción del Guardián.

HABILIDADES

Buscar libros 55%, Ciencia (botánica) 50%, (criptografía) 80%, (física) 30%, (matemáticas) 70%, (química) 70%, Ciencias ocultas 90%, Crédito 90%, Descubrir 60%, Encanto 40%, Historia 80%, Intimidar 45%, Juego de manos 60%, Mitos de Cthulhu 40%, Naturaleza 80%, Psicología 50%, Sigilo 55%, Tasación 60%.

IDIOMAS: alemán 40%, árabe 60%, chino 10%, francés 40%, griego 50%, gul 40%, inglés (propio) 85%, italiano 20%, latín 80%.

EQUIPO

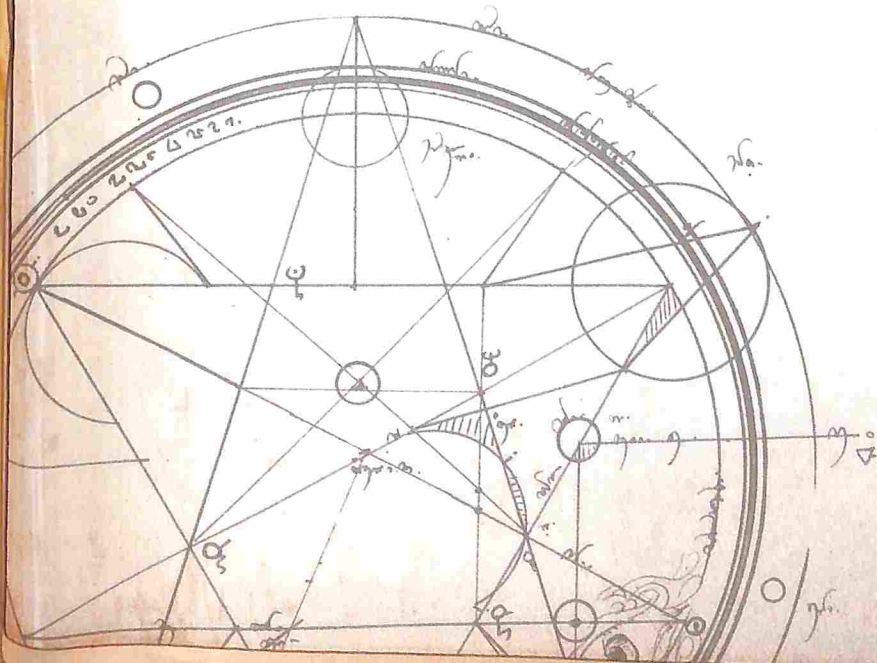
Talismán concedido por Nyarlathotep. Posee la capacidad de almacenar puntos de magia (30 en estos momentos). Otros objetos a discreción del Guardián.

TRASFONDO

DESCRIPCIÓN PERSONAL: Pálida, macilenta, de cabello rubio y profundos ojos verdes.

IDEOLOGÍA: El ser humano solo es ganado. Debe ser empleado y sacrificado al servicio de los primigenios.

RASGOS: Maliciosa, vengativa, repulsiva.



Crear cayado mágico ✧

Coste: 10 POD; 20 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 año

Sirve para crear un arma, parecida a una lanza, que puede hacer daño y matar a las criaturas de otros planos. Para crearla, el hechicero debe obtener primero un cayado, colocar una punta de hierro afilada en uno de sus extremos y, durante el siguiente año, sacrificar a dos seres humanos y 10 puntos de POD al objeto mágico, y sujetar un cráneo al otro extremo del arma.

Debido a su alto coste en puntos de Cordura, el Guardián tiene que describir el proceso de la manera más horrible posible. Si el cayado empala, destruye instantáneamente a un zombi o a cualquier otro tipo de cadáver animado.

Otros nombres alternativos: *Cayado de la muerte, Crear flagelo del hombre muerto, Encantar lanza.*

Crear flauta maldita ✧

Coste: 30 puntos de magia

Tiempo de ejecución: 1+ noches

Sirve para crear una flauta mágica con los huesos de un búho, aunque ciertas variaciones del hechizo podrían requerir el empleo de un hueso humano. El creador debe gastar los puntos de magia requeridos durante una o más noches a contar desde la primera luna llena después del solsticio de verano.

Otros hechiceros que también conozcan el hechizo pueden ayudar en el gasto de puntos de magia. Una vez terminada, la flauta puede emplearse para realizar hechizos como **Cantar al alma** (véase página 54) o **Flautas de locura** (véase página 118).

Otros nombres alternativos: *Llanto del búho de hueso, Crear flauta ululante, Instrumento de la perdición.*

Crear gólem ☞

Coste: 15 puntos de magia; 25 POD; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D6 + 4 días

Crea e insufla vida a una criatura artificial hecha de arcilla. Los gólems pueden convertirse en fieles compañeros y protectores de la persona que los ha creado; pero siempre existe la posibilidad de que se rebelen contra su artífice, puesto que hasta el último de ellos lamenta la cautividad a la que está sujeto. Estas criaturas son incapaces de hablar y tan solo comprenden órdenes formuladas con una cantidad de palabras igual a una quinta parte de su INT.

Una vez que la estatua se ha construido, basta con una única palabra para concederle la energía que la dotará de vida. Este vocablo, que suele ser único para cada variación del hechizo y cada tradición cultural, puede inscribirse en la frente de la estatua, en una tablilla de arcilla o en un pedazo de pergamino que posteriormente se coloca bajo la lengua del gólem. Hace falta al menos una semana

para crear el gólem, así como superar una tirada de Arte/Artesanía (escultura) y pagar los costes del hechizo.

El ejecutante puede activar o desactivar al gólem con una sola palabra a su elección mientras siga controlándolo: por cada 24 horas que esté activo, su TAM y FUE aumentan en 5 puntos. El día posterior a que el TAM del gólem supera en valor numérico al POD del hechicero, comienza a realizarse una tirada enfrentada cada 24 horas entre el TAM del gólem y el POD del hechicero. Si el gólem obtiene la victoria, queda inmediatamente liberado sin importar que se encuentre activo o inactivo en esos momentos. A causa del resentimiento acumulado durante el período de cautividad, estas criaturas suelen darse a accesos de destrucción indiscriminada en cuanto obtienen la libertad.

Destruir el receptáculo donde mora la palabra que les da vida (la frente, la tablilla, el pergamino, etc.) acaba con ellos.

Nota: Véase *Malleus Monstrorum* para obtener más información acerca de los gólems.

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Crear hijo de la esfinge ☞

Coste: 10+ puntos de magia; 10 POD; 1D10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1+ meses

Este antiguo ritual egipcio da vida a un hijo de la esfinge, un híbrido entre humano y animal similar a un gólem pero con la apariencia de las antiguas divinidades egipcias. La ceremonia es larga y exigente, requiere una gran reserva de ingredientes mágicos y amplitud de espacio para trabajar. Tras conseguir una cabeza de animal, el ejecutante inicia la creación del hijo de la esfinge durante una noche de luna nueva. El primer paso consiste en colocar la cabeza en una tina consagrada con 7,5 l de *paut* (véase **Fabricar *paut***, en la página 116) y entonar un prolongado cántico durante el que se tendrá que gastar una cantidad de puntos de magia igual a una quinta parte del TAM del animal del que proviene la cabeza. Cuando el cántico concluye, el hechicero sella la tina, enciende un fuego bajo ella y deja que el brebaje hierba y se filtre durante un mes lunar. El *paut* inicial tiene que reemplazarse por una nueva mezcla a mitad del proceso de cocción.

Al llegar la próxima noche de luna nueva, el hechicero extrae la cabeza de la tina. A estas alturas se habrá encogido o agrandando lo suficiente como para adquirir proporciones humanas. El donante del cuerpo tiene que estar vivo, ya que debe ingerir una fuerte mezcla, a base de *paut* y extrañas hierbas, que lo sume en un profundo sueño de naturaleza mágica. Una vez llegado a este punto, el ejecutante entona sus cánticos sobre el cuerpo, cubre la piel con inscripciones dibujadas con tinta de *paut* y sacrifica 10 puntos de magia y 5 POD para garantizar que la vida del donante entre en un estado de suspensión. Al concluir el cántico lo decapita y une la cabeza de animal al cuello de la víctima con hilo de oro. Esta parte del ritual requiere una tirada de Medicina. En caso de que no se supere, el

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

hechizo suerte efecto, pero la criatura resultante será «defectuosa» en algún sentido. Cuando ha terminado de coser la cabeza, el ejecutante sacrifica otros 5 puntos de POD para despertarla y entregarle el control de su nuevo cuerpo. Este complejo proceso resulta en el nacimiento de un hijo de la esfinge.

Nota: Véase Malleus Monstrorum para obtener más información acerca de los hijos de la esfinge.

Otros nombres alternativos: No se conocen.

Crear muerto viviente (variante de Crear zombi) ☞

Coste: 10 puntos de magia; 10 puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: 1+ días

Se lleva al objetivo a un estado cercano a la muerte mediante un polvo paralizante elaborado con alcaloides y las entrañas de un pez globo. El veneno debe ser inhalado. Entonces, el objetivo deberá tener éxito en una tirada de CON Extrema para poder resistir el veneno. Si fracasa, el objetivo quedará sumido en un trance profundo indistinguible de la muerte. Para su horror, el objetivo seguirá consciente pero será incapaz de moverse mientras lo depositan en un ataúd y es enterrado vivo. Un pequeño conducto conecta el ataúd con el exterior para que pueda respirar. Durante este tiempo, el desafortunado objetivo del hechizo deberá superar una tirada de Cordura cada 3 horas de juego o perderá 1D6 puntos de Cordura. Si el objetivo enloquece durante este periodo de tiempo, se entregará a la voluntad del hechicero, agradecido de que desaparezca el horror de la tumba.

Tres noches después, el hechicero acude a la tumba y ejecuta Crear muerto viviente. Si el hechicero percibe cierta resistencia mental en el objetivo, se hace una tirada enfrentada de POD entre el hechicero y el objetivo. Independientemente de si el objetivo está loco o cuerdo, ejecutar el hechizo con éxito drenará todo su POD hasta reducirlo a 1. Si el hechizo fracasa, el ejecutante puede limitarse a cubrir el conducto de ventilación y dejar ahí a la víctima para que se asfixie.

Si se ejecuta con éxito, el hechicero habrá creado un sirviente zombi, capaz de obedecer órdenes sencillas. El desafortunado zombi permanecerá bajo el influjo del hechicero hasta que llegue el día en que sea liberado, lo que normalmente implica la muerte definitiva de la víctima o la muerte de su señor.

Otros nombres alternativos: Bendición de los loas, Sirviente del houngan.

Crear niebla de R'lyeh ☞ ☞

Coste: 2 puntos de magia
Tiempo de ejecución: Instantáneo

El hechizo provoca la aparición de una densa niebla de un volumen oval (3 m × 3 m × 5 m) delante del ejecutante. El eje más largo

de la nube siempre está alineado con la dirección a la que mira el hechicero. La nube dificultará la visión durante 1D6 + 4 asaltos y después se evaporará sin dejar rastro.

Otros nombres alternativos: La nube terrible, Aliento del mar oscuro, La fría y húmeda niebla de los marineros perdidos, Alzar la niebla.

Crear polvo contra zombis ☆

Coste: 2 puntos de magia
Tiempo de ejecución: 6 horas

Este hechizo sirve para crear una barrera que los zombis no pueden atravesar. Para crear este polvo hacen falta los intestinos de un zombi, unos 30 g de carne que el ejecutante debe arrancar a mordiscos y las flores secas y pulverizadas de una extraña liana de la selva. No obstante, las variaciones del hechizo podrían requerir alguna modificación en los ingredientes. El hechicero debe asegurarse de secarlos, machacarlos juntos y volcar en ellos sus cánticos durante horas. El polvo resultante debe echarse en el suelo formando el rastro o la línea que se desee. Finalmente, debe realizarse un último cántico que active su poder.

Este compuesto se convierte en una invisible barrera mágica que los zombis son incapaces de atravesar y que continúa activa hasta el momento en que el agua o el viento se llevan el polvo. La creación del polvo contra zombis proporciona cantidad suficiente para una barrera de 30 m de largo.

Otros nombres alternativos: Protección ante los muertos, La línea empolvada, Barrera de la carne.

Crear Portal

véase Portal, en la página 120.

Crear protección personal ☞ ☆

Coste: Puntos de magia variables; POD variable; puntos de Cordura variables por día invertido en la ejecución
Tiempo de ejecución: 1+ días

Este hechizo, poderoso y poco frecuente, sirve tanto para frenar el avance de la edad del ejecutante como para protegerlo del daño físico. Aparte de lograr una mayor longevidad, cuando el hechicero lleva encima la bolsa creada durante el ritual, esta desvía tantos puntos de daño como el número de puntos de magia sacrificados en su creación. Cuando el hechicero no la lleva, solo recibe la mitad de esa protección (redondeando hacia arriba), a no ser que la bolsa haya sido destruida.

El hechicero debe reunir varios efectos personales (cabello, recortes de uñas, etc.) y colocarlos en el interior de una pequeña bolsa de cuero o tela. A continuación, debe pasar varios días en contacto

con la bolsa y, diariamente, entonar unos cánticos rituales y gastar la cantidad de puntos de magia que escoja.

La deceleración en el envejecimiento del hechicero depende de la cantidad de días dedicados a la creación del objeto. Si, por ejemplo, son 3 días, cada uno debe gastar 3 puntos de magia y, a partir de entonces, solo envejece 1 año por cada 3 que viva. Si son 6 días, cada uno debe gastar 6 puntos de magia y envejece 1 año por cada 6, y así, sucesivamente. El último día del ritual, el hechicero debe sacrificar a la bolsa tantos puntos de POD como el número de días dedicados a su creación $\times 5$ y, además, perder 1D6 puntos de Cordura por cada día invertido en ello.

Si la bolsa se destruye o vacía, o si fallece el ejecutante, el hechizo se rompe y el hechicero empieza a envejecer rápidamente hasta que su edad física alcanza su edad cronológica (véase Envejecer, en la página 102 del *Manual del Guardián*). Pierde, además, tantos puntos de CON como el equivalente al POD sacrificado en la creación de la bolsa.

Magia intensificada: Los hechiceros más perturbados pueden recurrir a su terrible conocimiento de los Mitos para usar estas bolsitas como parte de un ritual para revertir el proceso de envejecimiento a cambio del sacrificio de sangre de otra persona. El mago entona un cántico mientras extrae la sangre de la víctima y

la recoge en un cuenco de cobre con inscripciones talladas para la ocasión. A continuación, sumerge la bolsita en el cuenco durante una noche de luna nueva para que absorba la sangre a lo largo de 5 días completos. Este proceso permite que el hechicero rejuvenezca 10 años por cada día que haya invertido en la creación del objeto. Por lo tanto, si ha tardado 3 días en encantar la bolsita, su edad se reduce en un total de 30 años.

Otros nombres alternativos: *Rito atemporal, El viejo pacto, Recaiga sobre vos de la eterna juventud el don.*

Crear reptador de carne

Coste: 3 puntos de magia; 5 POD; 1D10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Se debe desgajar de un ser humano vivo una masa de carne con forma de estrella para crear un reptador de carne. El hechizo da poder a la carne para buscar a una víctima designada. El ejecutante debe conocer la apariencia del objetivo y saber su ubicación aproximada.

Cuando encuentra a la víctima, el reptador de carne le salta a la cara y se injerta automáticamente en la piel de alrededor de la nariz y la boca, obstruyendo las vías respiratorias de la víctima y provocando una pérdida de 0/1D4 puntos de Cordura. Cuando ocurre esto, se aplican las normas habituales de asfixia (véase Tabla III: Otros tipos de daño, en la página 128 del *Manual del Guardián*). Una vez que la víctima muere, el reptador puede separarse y buscar una nueva presa hasta que hayan pasado tantos minutos como POD tiene el ejecutante. En ese momento, el reptador de carne muere.

Nota: Véase recuadro adjunto para consultar la descripción de un reptador de carne.

Otros nombres alternativos: *Familiar de carne, La odiosa sanguijuela, Por la piel vuestro aliento será arrancado.*

Crear signo de Barzai

Coste: 10 POD; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D4 + 1 horas

Crea un emblema sobre piedra, hierro o tela, capaz de paralizar a cualquier ser humano con POD 105 o inferior que esté en contacto con el objeto o haya quedado adherido a él. La víctima puede pensar, percibir y respirar con normalidad; pero es incapaz de moverse, hablar o ejecutar hechizos. Los efectos solo se anulan cuando el emblema es destruido.

Magia intensificada: Algunas copias del *Testamento de Carna* incorporan errores en el diagrama del hechizo, lo que acarrea todo tipo de consecuencias indeseadas para el hechicero. Se rumorea que una versión correcta del signo puede encontrarse en el tomo *Extrañas leyendas de Nueva Inglaterra*.

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Reptador de carne

FUE 15 CON 15 TAM 05 DES 75 INT 25

APA — POD 05 EDU — COR — PV 2

BD N/A Corp. : -2 Mov. : 12 volando PM : 1

* Puede trasladarse bajo tierra o a través del agua a razón de MOV 16.

Combate

Ataques por asalto: 1

El reptador de carne se engancha a la cara de la víctima e intenta sellar sus vías respiratorias. Si lo consigue, mantiene su presa y la asfixia.

Asfixia: La víctima debe superar una tirada de CON cada asalto. Después de fallar una, empieza a perder puntos de vida en cada asalto posterior, hasta que muera o pueda volver a respirar.

Sellar boca: 90% (45/18), daño por asfixia, 1D6 por asalto

Armadura: Un reptador de carne debe ser cortado o reducido a cero puntos de vida, pero el daño de los ataques con éxito se divide entre el reptador y su víctima.

Habilidades: Encontrar al objetivo designado 99%, Saltar sobre una cara 75%.

Pérdida de Cordura: Ver a un reptador de carne produce una pérdida de 1/1D4 puntos de Cordura, más 0/1D4 adicionales si se engancha a la propia cara.

Crear tablilla maldita ✱

Coste: 20 puntos de magia; 1D2 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 24+ horas

El hechicero debe tener acceso a una tablilla de plomo, que enterrará por normal general en una tumba o cámara subterránea tras haber inscrito en ella la maldición deseada. Abrir un agujero en el suelo no es suficiente para que el hechizo surta efecto, sino que debe recurrirse a una estructura construida previamente en el subsuelo. La maldición se escribe, al menos de manera tradicional, en griego u osco. Después de que la tablilla haya sido sepultada, el ejecutante realiza una tirada enfrentada de POD contra el objetivo o bien sacrifica de manera permanente 30 POD para garantizar la eficacia de la maldición. Si el hechicero gana la tirada, la víctima sufre los efectos descritos en la tablilla. Si la pierde, el hechizo no tendrá consecuencias.

La maldición debe guardar relación con la fortuna o el dinero de la víctima, lo que implica que no puede matarla de forma directa. Si puede, por el contrario, causar estragos en sus negocios, relaciones y modo de vida.

Los efectos son permanentes a menos que la tablilla se desentierre: en el momento en que abandona su lugar de reposo, la maldición se rompe. No es necesario que la víctima realice la exhumación en persona, cualquiera puede hacerlo, incluso por accidente. Si desea reactivar el hechizo, el ejecutante debe volver a pagar el coste de ejecución mientras entierra la tablilla nuevamente.

Otros nombres alternativos: *Heraldo de la mala fortuna, Escupiréis sobre las riquezas de vuestros enemigos.*

Crear amuleto de buena suerte (tradicional) ¶¶

Coste: 10 puntos de magia; 5 POD

Tiempo de ejecución: 7 días

Encanta un objeto de pequeño tamaño que proteja a su portador de cualquier fuerza maligna con la condición de que el ejecutante inicie el proceso con la propia recogida de materiales. Los amuletos tradicionales japoneses, por ejemplo, están compuestos por una bolsita con cordel (*mayoke*), una tablilla de madera (*ema*) y una pequeña hoja de papel con una oración (*gofu*). El ejecutante debe escribir sobre el talismán los efectos que desea obtener, generalmente, relacionados con la buena suerte.

A efectos de juego, este objeto concede las siguientes bonificaciones temporales a su propietario (las duraciones recomendadas se incluyen entre paréntesis):

- ② Un dado de bonificación a las tiradas de Suerte (1 uso, 1D4 horas, 24 horas).
- ② Un dado de bonificación a las tiradas de Esquivar (1 uso, 1D4 horas).
- ② Una reducción al daño aplicando 5 puntos de armadura (1D4 horas, 24 horas).

El Guardián es libre de aportar nuevas sugerencias, puesto que es posible encontrar variantes de este hechizo en numerosas culturas.

Otros nombres alternativos: *Favor de los dioses, Bendición, Dádiva de los Otros.*

Crear tormenta (tradicional) ¶¶

Coste: 5 puntos de magia

Tiempo de ejecución: 10 minutos

El hechicero convoca una tormenta de origen natural, por lo que no causa daño directo a excepción del que pueda derivarse de los fuertes vientos, la lluvia o la nieve. Las precipitaciones podrían llegar a ser lo bastante intensas como para que conducir o volar se conviertan en actividades peligrosas a causa de la poca visibilidad. La tormenta dura 10 + 1D100 minutos y sus efectos se encuentran geográficamente acotados.

Otros nombres alternativos: *Congréguese las nubes de tormenta, Ira de Thor.*

Crear ventana (Dioses de los Mitos/Hechiceros de gran poder) ¶

Coste: N/A

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Se trata de una versión del hechizo **Portal** (véase página 164) que se mantiene abierto y en funcionamiento gracias a la voluntad de un dios o un hechicero de gran poder (POD 125 o superior). El coste de creación no solo sobrepasa las capacidades de los investigadores, sino las de la especie humana en general.

En este hechizo, los puntos de magia necesarios para cruzar el Portal no provienen de aquellos que lo cruzan; sino del dios o el hechicero que lo ha creado, así que el POD personal del viajero no limita en absoluto los viajes. A elección del ejecutante, el Portal puede ser de uno o ambos sentidos y, además, no hace falta que exista ninguna marca que señale su entrada o su salida, ya que puede abrirlo o cerrarlo a voluntad.

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Crear ventana de observación ¶

Coste: 98 puntos de magia; 50 POD; 1D3 puntos de Cordura por sesión

Tiempo de ejecución: Numerosas semanas

Encanta un pedazo de cristal para crear una ventana mágica permanente con la que el hechicero puede observar el pasado. Su empleo le cuesta al usuario 1D3 puntos de Cordura por sesión, además de otras posibles pérdidas por ver a monstruos concretos.

Para crear una ventana de observación, es necesario encantar con 50 puntos de POD un cristal perfectamente transparente y ajustarlo

a la época específica del pasado que se desea observar, empezando a contar desde el momento en el que se crea la ventana. Al ajustarla se puede decir, por ejemplo, «800 años en el pasado», pero no «el año 1125 a. n.e.» Después de encantar y ajustar este fragmento de cristal, que constituirá la lente central, hay que encantar otros 98 fragmentos de caro cristal coloreado, cada uno de los cuales requiere 1 punto de Magia y debe colocarse cuidadosamente formando un mosaico geométrico en torno a la lente central transparente. Una vez terminada la ventana, la lente muestra la ubicación física en la que se encuentra, pero tal y como era en el momento del pasado con el que se encuentra sintonizada.

Esta ubicación puede cambiarse gastando 1 punto de Magia y concentrándose durante 5 minutos por cada 150 km (o fracción) de desplazamiento.

Sin embargo, la lente tiene claras limitaciones: una escena determinada solo puede observarse una vez, ya que el tiempo transcurre al mismo ritmo a ambos lados de la ventana y, además, suele hacer falta desplazarla al lugar en el que suceden las cosas.

Usar la ventana de observación no está libre de peligro, ya que cualquier criatura inteligente que esté siendo observada puede realizar una tirada Difícil de POD y darse cuenta de que la están vigilando. Si eso sucede, puede llegar a realizar un hechizo a través de la ventana —siempre y cuando posea las habilidades necesarias para ello—, incluso de Convocación o de Llamada, para que un monstruo se manifieste en el lado del observador.

Otros nombres alternativos: *Crear visión de las cosas que fueran, Espejo de la historia, Vidrio de las edades.*

Crear zombi ☠

Coste: 16 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 semana

Se debe verter un líquido ritual sobre un cadáver o sobre la tumba en la que yace un cadáver. El Guardián determina los ingredientes del líquido y deberá ser difícil obtener legalmente al menos una parte de ellos. Se deja macerar el cadáver. Al cabo de 1 semana, el hechicero debe acudir a la tumba y entonar el ritual de atadura. Al cabo de media hora de cánticos, el cadáver saldrá de la tumba abriéndose paso con sus manos, y a partir de entonces obedecerá la voluntad del hechicero. El zombi llevará a cabo tareas simples y cotidianas, tales como «protege esto», «tráeme aquello» o «¡mátale!».

Un zombi creado con este método continuará pudriéndose tras haber resucitado. Por lo tanto, un mago que desee contar con sirvientes zombis de forma continuada deberá crear sustitutos de forma periódica.

Otros nombres alternativos: *Ritual de lo imperecedero, Atadura negra, La mortaja cenicienta, Resucitar a los muertos.*

Cruz ansada de Prinn ☘

Coste: 25 POD; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1+ días

Este hechizo sirve para crear un anj (cruz ansada) capaz de desterrar temporal o permanentemente a criaturas individuales de los Mitos. El objeto en cuestión debe ser un anj fabricado con un metal que no contenga aleación: los metales más fáciles de encontrar y trabajar son el cobre, hierro, plata, oro o plomo puros. Para encantar el anj, el hechicero debe llevar a cabo rituales y sacrificios periódicos durante (20 – quinta parte de su INT) días y, después, sacrificar los puntos de POD necesarios.

Para combatir contra criaturas de los Mitos, el hechicero debe entonar un cántico durante 3 asaltos y gastar cualquier cantidad de puntos de magia. Los compañeros del hechicero pueden colaborar con 1 punto de Magia cada uno mientras que, como recompensa a los 25 puntos de POD sacrificados, el hechicero añade 5 puntos de magia gratuitos. Para que el hechizo surta efecto el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Si el número de puntos de magia es igual o mayor que una quinta parte del POD del objetivo, el hechicero obtendrá un dado de bonificación en la tirada enfrentada de POD. Además, el hechicero podrá enfrentarse a una criatura que posea un poder igual al suyo más 200.

Aunque no haya aprendido el hechizo, cualquier persona que conozca el cántico puede usar el anj e intentar desterrar a una criatura, pero no recibirá los 5 puntos de magia gratuitos del ejecutante original.

Si el portador del anj y sus compañeros consiguen vencer a la criatura, esta se verá obligada a regresar a su plano de origen. Si fracasan al intentar desterrarla, la criatura atacará al portador antes de prestar atención a cualquier otro de los presentes.

Otros nombres alternativos: *Signo de destierro, El icono de la expulsión.*

Cuchilla espectral ☘

Coste: Puntos de magia variables; 2 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Crea una hoja invisible que puede emplearse a modo de arma a cambio de pagar 2 puntos de magia por cada asalto que se desee mantener activo el hechizo. Este cuchillo inmaterial está asociado a la habilidad Combatir (Pelea) del ejecutante y se emplea como si se tratara de una hoja normal y corriente, por lo que el hechicero deberá realizar los movimientos apropiados para atacar o apuñalar con él. La Cuchilla espectral inflige 1D6 puntos de daño cuando realiza un ataque con éxito, es capaz de empalar —aunque sin Bonificación al daño— y resulta efectiva contra criaturas que solo pueden verse afectadas por medios mágicos. Además, es imposible que quede atascada en el cuerpo de una víctima.

En caso de que el ejecutante enloquezca mientras la empuña, la hoja adquirirá vida propia y saldrá disparada de la mano del hechicero girando sobre sí misma y atacando aleatoriamente a los presentes en su demente vuelvo. Cualquier intento de esquivar la



Handwritten text in a cursive script, likely a form of magical or esoteric language, covering the bottom portion of the page. The text is written in a dense, flowing manner, with many words and phrases that are difficult to decipher. The script is in a dark, possibly black or dark brown, ink. The text is arranged in several lines, filling the bottom half of the page. The overall appearance is that of a handwritten manuscript or a collection of magical incantations.

hoja se realiza con un dado de penalización. Si el objetivo falla la tirada de Esquivar, la cuchilla impacta de manera automática contra él. El arma seguirá volando y atacando fuera de control durante 1D4 + 1 asaltos, tras lo que desaparecerá.

Magia intensificada: Una variante de este hechizo permite al ejecutante usar la cuchilla como un arma a distancia con un alcance en metros igual a la mitad del POD del ejecutante. El objetivo debe ser visible para poder infligirle daño. Si se esconde tras algún tipo de obstáculo o barrera, el objeto interpuesto recibirá el daño dirigido a la víctima hasta que el Guardián considere que ha resultado lo bastante dañado como para dejarla al descubierto.

Otros nombres alternativos: *El cosquilleo de la cuchilla, Las manos cortantes, Canción de rebanamiento, Desgarros en la brisa.*

Curación (tradicional) 𐌸𐌹𐌿

Coste: 12 puntos de magia; POD opcional; 1 punto de Cordura

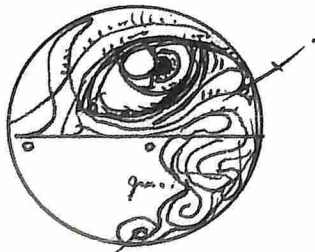
Tiempo de ejecución: 2D6 asaltos

El ejecutante es capaz de curar heridas de naturaleza física si entra en contacto con la persona afectada y repite una breve fórmula. Algunas variaciones del hechizo exigen asimismo la preparación de ciertos ingredientes como hierbas curativas o linimentos.

Tras ejecutar el hechizo, el proceso natural de curación se acelera: Después de 2D6 asaltos, el herido recupera 2D6 puntos de vida hasta alcanzar su máximo natural. El hechizo no sirve para regenerar la carne, sino que funde los fragmentos que han quedado separados como consecuencia de la herida. Esto hará que el cuerpo quede atravesado por terribles cicatrices que pueden reducir la APA del individuo y puede implicar otras dolencias físicas duraderas a discreción del Guardián. La curación solo es permanente si el hechicero gasta también 1 punto de POD por cada punto de vida que haya curado. De lo contrario, la recuperación será temporal y la herida se reabrirá al cabo de 24 horas. Este hechizo no puede utilizarse para devolver la vida a un muerto.

Magia intensificada: Una variante de este hechizo permite sanar el daño mental de una persona, lo que le ayuda a recuperar 2D6 puntos de Cordura y curar cualquier tipo de locura que esté sufriendo. Tal como sucede con el hechizo original, los efectos solo duran 24 horas a menos que el ejecutante sacrifique 1 punto de POD por cada punto de Cordura recuperado.

Otros nombres alternativos: *Alimentar a la carne sufriente, La bendición, Fundir heridas.*



- D -

Danza de fuego 𐌸𐌹𐌿

Coste: Puntos de magia variables; 3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1+ minutos

Una esfera de llamas del tamaño de una col salta de un fuego ya prendido y se precipita hacia el objetivo designado. Por cada punto de Magia invertido, siendo 6 el máximo permitido, la bola de fuego puede desplazarse alrededor de 15 m, lo que resulta en un alcance máximo de 90 m. El tiempo de ejecución es de 1 minuto por cada punto de Magia sacrificado en el hechizo. En tanto que el impacto es seguro si el blanco tiene una naturaleza estática, los objetivos capaces de moverse pueden realizar una tirada Difícil de Esquivar para evitar el impacto de las llamas. Las criaturas con vida que reciban el golpe de la esfera sufren 1D6 puntos de daño y se ven obligadas a realizar una tirada de Suerte para comprobar si las llamas se extienden por su cuerpo. En caso de que así sea, pierden 2 puntos de vida adicionales por asalto hasta que se extinga el fuego.

Otros nombres alternativos: *El hada llameante, La palabra de Cthugha, Calabaza flamígera.*

Danza mental 𐌸𐌹𐌿

Coste: Puntos de magia variables; 1D10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 6 horas

Este ritual restaura una mente enloquecida. Requiere la participación de la persona que ha perdido la razón, una víctima sacrificial (cuerda y que colabore de manera voluntaria) y varios ayudantes, uno de los cuales debe conocer el hechizo.

Los ayudantes disponen el lugar donde se llevará a cabo la ceremonia creando un espacio circular de orden y cordura. La zona debe medir al menos 2,4 m de diámetro y estar libre de objetos, escombros y cualquier atisbo de suciedad. La víctima que se ofrece en sacrificio accede al centro del círculo vestida de blanco y empuñando un gran cuchillo, se tiende en el suelo y comienza a cantar el *Salmo de Kush*: a partir de este momento nadie más puede acceder al círculo. Mientras tanto, los ayudantes entonan los versos de Al Ghèthi Ras, asegurándose de incrementar paulatinamente el volumen del canto hasta convertirlo en un rugido ensordecedor cuando la agitación los domina y alcanzan el frenesí.

Mientras los participantes continúan con los cánticos, el enajenado ejecuta la *Danza de los locos*: a medida que la intensidad de las voces aumenta, también los movimientos del loco se vuelven más y más violentos. El círculo de orden no debe atravesarse ni la víctima sacrificial puede ser importunada, ni por los ayudantes ni por el objetivo del hechizo, hasta que la locura de los presentes alcance el clímax. En ese momento los ayudantes empujan al lunático al interior del espacio protegido para que acabe con la vida del sacrificio empleando el cuchillo que la propia víctima sostiene entre las manos. La persona que ha perdido la razón debe bañarse en la

sangre que se derrame durante el ritual, empapándose así del poder espiritual del sacrificio, lo que garantizará que la locura abandone su cuerpo y deje vía libre a una nueva cordura. Si se desea obtener una máxima eficacia o si el objetivo acusa una locura muy marcada, debería ingerir asimismo el cerebro del sacrificado. Al completar el ritual de manera satisfactoria, la Cordura del objetivo igualará su POD y los rastros de locura habrán desaparecido.

El hechizo tiene un coste de 1D10 puntos de Cordura para cada individuo que participe de manera activa en la ceremonia, con excepción de la persona cuya locura se desea sanar. Los ayudantes pueden colaborar con tantos puntos de magia por cabeza como deseen, pero el total acumulado debe igualar al POD del enajenado. Si más tarde se le revela lo que ha acontecido durante el ritual con una descripción genérica de sus acciones, esto es, el asesinato de la víctima sacrificial y la canibalización de su cerebro, tendrá que realizar una tirada de Cordura (1/1D10). En cualquier otro caso, seguirá ignorando los acontecimientos que le devolvieron la salud mental.

Otros nombres alternativos: *Rito de Kush, Restauración, Purificación del fanático.*

Dardos esmeralda de Ptath (Tierras del Sueño) ♡

Coste: 4+ puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. El ejecutante crea un dardo por cada 4 puntos de magia que sacrifique. Cuando se usan como arma ofensiva contra otra criatura, los proyectiles generan una misteriosa luz de color verde claro y salen disparados hasta una distancia de 100 m en dirección al objetivo. Cada uno causa 1D3 puntos de daño, ignorando cualquier armadura, natural o antinatural, que la víctima pueda portar. El objetivo puede tratar de ponerse a cubierto mediante una tirada de Esquivar para evitar el ataque. Los Dardos esmeralda de Ptath pueden usarse asimismo para destruir las **Esferas lavanda de Ptath** (véase página 107) sin causar daño alguno.

Magia intensificada: El hechicero gasta 8 puntos de magia por dardo para aumentar el daño causado a 1D6.

Otros nombres alternativos: *Dardos del diablo, Flechas de la perdición esmeralda.*

Decadencia insidiosa ♠ ♠

Coste: 4 puntos de magia; 2 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 30 minutos

El hechicero prepara una mezcla compuesta por ganglios humanos reducidos a polvo y algunos ingredientes adicionales mientras la Luna se alza en el cielo. El brebaje recuerda al sabor de una salsa de alcachofas, pero con un regusto picante, a pimienta, por lo que puede convertirse en un gran aderezo para cualquier tipo de carne. Una sola ejecución permite preparar raciones para 4 personas.

La persona que ingiere la salsa experimenta horribles sueños caníbales en los que devora con júbilo las entrañas de un ser humano. Al despertar, debe realizar una tirada de Cordura (0/1D3). El hechizo puede repetirse noche tras noche para prolongar las pesadillas de la víctima.

Magia intensificada: Existe una variante más poderosa que no solo afecta a los sueños de la víctima, sino que la empuja a satisfacer sus deseos caníbales en estado de vigilia. Una vez que la salsa ha surtido efecto, el comensal siente un deseo irrefrenable de ingerir carne humana durante 1D4 horas y pierde 1D4 puntos de Cordura por cada hora en la que el hechizo esté activo. Superar una tirada Difícil de POD hace desvanecerse el ansia y cancela la pérdida de Cordura. Aquellos que no son tan afortunados pueden visitar el depósito de cadáveres local para hacerse con un aperitivo rápido o que incluso se sientan inclinados a conseguir carne fresca atacando a un transeúnte.

Otros nombres alternativos: *Deseo de la carne, Deleite impío.*

Declamación de la bilis ♠

Coste: 6 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

El objetivo vomita un hediondo torrente de bilis de color negro verdoso como consecuencia de esta maldición. Después de invocar el nombre de uno de los retoños oscuros de Shub-Niggurath, el ejecutante escoge una víctima que se encuentre dentro de su campo de visión, que podrá realizar una tirada Difícil de CON para evitar el hechizo. Si falla, sucumbe a sus efectos y comienza a expulsar bilis por la boca y otros orificios corporales. El pobre desgraciado pierde toda capacidad de acción (excepto Esquivar) durante 1D4 + 1 asaltos. Cualquiera que desee atacarlo durante ese lapso, obtiene un dado de bonificación a tales efectos. La bilis es tan nauseabunda que su simple olor puede hacer vomitar a quienes se encuentren a un máximo de 3 m de distancia. El Guardián deberá solicitar una tirada de CON para descubrir quién resiste y quién sucumbe a las náuseas.

Otros nombres alternativos: *Leche de la Madre, Rencor de Shub-Niggurath, La supuración purulenta.*

Deflexión (Tierras del Sueño) ♡

Coste: 5 puntos de magia; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. Con solo agitar la mano frente a su rostro, el mago desvía los hechizos ofensivos que se han lanzado en su contra. Para determinar si la Deflexión surte efecto, el hechicero debe realizar una tirada enfrentada de POD contra el atacante. Si obtiene la victoria, el hechizo saldrá despedido de su trayectoria sin causar daño.

Magia intensificada: El ejecutante puede hacer que el hechizo desviado impacte contra otro objetivo dentro de su campo de visión,

con la excepción de la persona que lo ha lanzado originalmente. Los magos llevan siglos tratando de reproducir estos efectos en el Mundo de la Vigilia, pero con poco o ningún éxito. Si las fórmulas implicadas en la Deflexión llegaran a perfeccionarse, el ejecutante podría alcanzar un poder sobrecogedor en estado de vigilia.

Otros nombres alternativos: *Refracción arcana, Las fórmulas de la digresión.*

Desafiar la gravedad

Coste: 5 puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

El hechicero puede modificar la gravedad en torno a su cuerpo reorientando su dirección en 90° o 180° durante 4D6 asaltos. Esto le permite caminar por las paredes, caer hacia el techo y desplazarse por él como estuviera en el suelo: una manera eficaz de esconderse en una habitación a oscuras. Los obstáculos, la naturaleza de la superficie y otros condicionamientos del terreno se tratan igual que si la gravedad no se hubiera alterado. El Guardián realiza en secreto la tirada para determinar la duración del hechizo, de este modo el ejecutante corre peligro de caer al suelo cuando la gravedad vuelve a su estado original. El daño recibido es acorde a la altura desde la que se ha precipitado.

Magia intensificada: El hechicero puede aumentar el área de acción para que afecte asimismo a aquellos que se encuentren en un radio de 3 m. Se han localizado registros de un mago conocido como Shudook, quien creía que el hechizo podía intensificarse hasta el punto de permitirle llegar hasta la Luna e incluso más allá. Los rumores hablan de una desagradable masa de color carmesí en el lugar donde Shudook trató de llevar a cabo su hazaña.

Otros nombres alternativos: *El rito del mundo al revés, Dominio de los elementos, Principios de la fuerza.*

Descomposición verde

Coste: 15 puntos de magia; 10 POD; 2D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 día

Una maldición que transforma a una persona en un montón de moho de color verde. Se debe invertir 1 día en canalizar energía hacia el objetivo del hechizo y recitar una salmodia a Gla'aki. En las siguientes 24 horas el hechicero deberá entregar personalmente una hoja verde al objetivo. Para que el hechizo surta efecto, al amanecer del día siguiente se deberá hacer una tirada enfrentada de POD entre el ejecutante y el objetivo. Si el objetivo pierde, se desencadenará la descomposición verde.

Durante los siguientes 7 días el objetivo se irá convirtiendo en moho verde. Primero aparecerán ronchas verdes en la piel. Estas empezarán a desarrollar filamentos parecidos a los del moho. A medida que el hechizo se extiende, zonas cada vez más grandes de la piel de la víctima se volverán verdes y se pudrirán. Además, también comenzarán a pudrirse los órganos de la víctima, con el

consiguiente dolor, pestilencia y otras molestias derivadas. Al llegar el sexto día las facultades mentales de la víctima se deteriorarán rápidamente y el movimiento se hará imposible. La única cura conocida es encontrar y matar al hechicero, lo que revertirá los efectos del hechizo.

Las únicas transcripciones escritas de este hechizo abominable se encuentran en *El libro de Eibon* y en las *Revelaciones de Gla'aki*.

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Descubrir encantamiento

Coste: 6 puntos de magia

Tiempo de ejecución: 20 minutos

Permite al ejecutante descubrir el brillo siniestro propio de las maldiciones, el Mal de ojo o cualquier otro encantamiento perjudicial que se haya llevado a cabo sobre personas, animales o cultivos. Basta con dirigir un sencillo cántico hacia el objetivo: si se encuentra bajo los efectos de una maldición o un maleficio, el ejecutante lo percibirá acompañado de un profundo dolor en el estómago.

Otros nombres alternativos: *Desvelar las maquinaciones del diablo, Detectar Mal de ojo, Escrutinio de la impureza.*

Desenmascarar a un demonio

Coste: 5 puntos de magia por participante; 1D4 + 1 punto de Cordura por participante

Tiempo de ejecución: 3 asaltos

Permite, por medio de palabras y gestos arcanos, destruir cualquier disfraz mágico utilizado por un objetivo vivo. Para que el hechizo funcione, un grupo de al menos 3 personas debe entonar un cántico, clara y rítmicamente, mientras el ejecutante rompe un huevo crudo no fertilizado sobre cuya superficie se ha dibujado una imagen del objetivo. El mago debe vencerle en una tirada enfrentada de POD para que el hechizo surta efecto; si lo consigue, los participantes en el hechizo podrán contemplar la verdadera naturaleza del objetivo la próxima vez que lo vean. Es posible que observar lo que se oculta bajo el disfraz provoque una pérdida de puntos de Cordura.

Otros nombres alternativos: *Muéstrese la serpiente, Cántico de visión, Levantar el velo.*

Desgarrar velo

Coste: 24 puntos de magia; 2D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 5 asaltos

Esta versión mortífera de **Retirar velo** (véase página 173) no se limita a apartar durante unos instantes el velo que cubre la consciencia del objetivo, sino que lo arranca de raíz y provoca la desaparición de la víctima. Para que surta efecto, el hechicero tiene que vencerla primero en una tirada enfrentada de POD.

Destruir de este modo uno de los velos de la percepción genera una brecha que acaba por absorber al objetivo. Llevado a cabo correctamente, el hechizo consigue que un fragmento de la realidad se retuerza sobre sí mismo hasta formar un nudo del tamaño de un puño. Esta condensación no tarda en convertirse en un vórtice, que gira y se revuelve desgarrando el tejido de la realidad y cerniéndose sobre su presa. El desafortunado será arrojado al infinito fluir del tiempo, el multiverso oscilatorio o cualquier otro fragmento de tiempo, espacio o hiperrealidad. Se difuminará junto con la grieta espaciotemporal, acaso perdido para siempre a menos que se encuentre el modo de localizarlo y rescatarlo de su prisión. Ahora bien, aunque esta hazaña se complete con éxito, nunca volverá a ser el mismo.

Otros nombres alternativos: *Ruina de Daoloth, Desgarrar el espacio, Desgajad a vuestros enemigos en los abismos distantes.*

Desgarro temporal ☞ ☞

Coste: 6 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: Instantáneo

Arranca al objetivo del espacio-tiempo. Para aquellos que lo contemplan desde fuera, parecerá haber quedado paralizado y estar rodeado por una oscuridad dentada que permite admirar el vacío y la luz moribunda de estrellas que hace tiempo que dejaron de existir. La víctima debe encontrarse en el campo visual del ejecutante, quien realiza algunos gestos con las manos mientras pronuncia los nombres de dioses alienígenas ya desaparecidos. Es posible mantener el hechizo sin ningún coste adicional, siempre y cuando el ejecutante pueda conservar la concentración y continuar realizando la gesticulación ritual: el cese de cualquiera de estas acciones romperá el hechizo. A pesar de que los presentes puedan ver al objetivo paralizado en la oscuridad y alumbrado por el resplandor de las estrellas, es imposible tocarlo o interactuar con él de ninguna manera. Su imagen, de hecho, podría considerarse un residuo lumínico que ha quedado grabado en el tejido de la realidad. Cuando el hechizo se rompa, el cuerpo regresará a su ubicación original.

La víctima vuelve a su espacio-tiempo natural en cuanto es liberada, pero se siente mareada y debilitada durante 1D4 asaltos: su movimiento se verá reducido a la mitad y obtendrá un dado de penalización en todas sus tiradas de habilidad o característica. No poseerá, asimismo, ningún recuerdo acerca del tiempo que ha pasado fuera del tejido espaciotemporal; es más, ni siquiera tendrá constancia del tiempo que ha transcurrido mientras ha estado arrancada de la realidad.

Jugar con el tejido del universo no es algo que deba tomarse a la ligera. Tanto el hechicero como su desafortunada presa pueden atraer la atención de los perros de Tindalos sin proponérselo. La probabilidad de que una de estas criaturas detecte a ambos es del 1%, pero este valor aumenta en 1 percentil cada vez que el mismo ejecutante lanza el hechizo.

Otros nombres alternativos: *Prisión astral, Atadura del vacío, Cesar existencia.*

Despertar a Abhoth ☞

Coste: 12 puntos de magia; 1D10 + 2 puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: 36 horas

Este hechizo tiene una aplicación muy limitada: todas las tentativas que se han realizado para atraer al primigenio hasta nuestro plano han acabado en fracaso, llegándose a dar el caso de que las manifestaciones de Abhoth han quedado divididas entre este el mundo y el rincón oscuro en el que mora. En estos casos, la manifestación parcial carece de consciencia y permanece en estado comatoso en nuestro mundo. Este hechizo sirve para despertar al durmiente Abhoth, para que pueda dar comienzo el gran festín que aguarda y que anhela con todas sus fuerzas. Requiere la práctica de 3 rituales con los que demostrar la fidelidad del suplicante por su dios, pero cada uno de ellos le exigirá un sacrificio más grande y personal. El coste del hechizo se paga una vez que los rituales se han completado. Incluso así, nadie puede garantizar que Abhoth se digne a despertar ni durante cuánto tiempo.

Otros nombres alternativos: *Alzar al Morador de N'Kai, Ritual triple del despertar del comensal.*

Despertar a Chuma (variante de Llamar/Expulsar a Yibb-Tstll) ☞

Coste: 8+ puntos de magia; 1D8 puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: 1+ horas

Atrae una visión de Chuma, nombre que las tribus subsaharianas han dado a Yibb-Tstll, desde las Tierras del Sueño hasta el Mundo de la Vigilia. El ejecutante lleva a cabo el hechizo a cielo descubierto, presentándose ante una imagen del dios cuando el sol comienza a declinar. El ritual requiere asimismo un sacrificio vivo. No hace falta que sea humano, pero sí «equivalente en tamaño y capacidad» (al menos POD 50).

La imagen de la deidad comienza a girar sobre sí misma al ejecutarse el hechizo: cualquiera que la observe deber realizar una tirada de Cordura (1D3/1D6). El éxito depende de los puntos de magia invertidos: por cada 8 puntos de magia, las probabilidades de convocar una visión de Chuma aumentan en un 10%. Todos los participantes pueden colaborar en esta colecta. La imagen del dios gira cada vez más rápido a medida que el ritual se desarrolla. Mientras tanto, la sangre de Yibb-Tstll cae flotando desde el cielo y cubre al sacrificio, del que absorbe 5 POD cada 30 minutos. Cuando este valor haya llegado a 0, Yibb-Tstll se manifiesta a través de su cuerpo durante unos instantes antes de regresar a su morada. Aunque no suele ser el desenlace habitual, hay ocasiones en las que el sacrificio sobrevive a la posesión de la deidad.

Nota: Véase la sección **Hechizos para llamar a un dios** (página 134).

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Despertar a la bestia (tradicional) (f)

Coste: 5 puntos de magia; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D3 horas

Transforma a un ser humano permanentemente en animal mediante un proceso que se prolonga durante 1D6 + 2 días. El hechizo requiere varias horas de cánticos, en las que el cuerpo del objetivo se cubre de pintura para que imite los rasgos del animal en el que se va a transformar. El hechizo no surtirá efecto a menos que se supere una tirada de Arte/Artesanía (pintura). La forma que se adopta suele ser la de un mamífero, aunque ocasionalmente también podría aceptarse la de un reptil. Las variaciones del hechizo suelen ser específicas de la región en la que se llevan a cabo; por lo tanto, un hechicero africano transformará a su objetivo en un animal originario de su ecosistema, etc.

El hechizo solo se puede realizar durante una noche de luna llena. Aunque la víctima no tiene por qué ser consciente de los efectos del hechizo ni participar de buen grado en la ceremonia, sí que está obligada a comer —por propia voluntad o por la fuerza— 450 g de carne humana. A continuación, para que la transformación surta efecto, el ejecutante debe realizar una tirada enfrentada de POD contra ella, la cual además perderá 1D4 puntos de Cordura por participar en el ritual.

A lo largo del proceso de transformación el objetivo asimila progresivamente los rasgos (pelaje, escamas, hocico, colmillos, patas, etc.) del animal en el que se está convirtiendo mientras su INT desciende y el resto de las características se ajustan a las de su nueva forma. Véase la sección Animales del *Manual del Guardián* para acceder a la descripción de varias bestias. Una vez que el objetivo es consciente de su transformación, pierde 1D3/1D10 puntos de Cordura al día hasta que Inteligencia se haya reducido lo bastante (INT 34 o inferior) o alcance un estado de locura permanente. Aquellos que participan en la ceremonia de manera voluntaria y superan una tirada Difícil de POD pueden optar por retener su INT, así como su habilidad para hablar la lengua de los hombres incluso si el resto de su cuerpo se transforma en el de un animal. A pesar de ello, la pérdida de Cordura seguirá produciéndose hasta que la víctima se vuelva permanentemente loca o se convierta en un animal propiamente dicho debido a la reducción de INT. No se conoce cura alguna ni manera de revertir esta transformación.

Otros nombres alternativos: *Regresión, Reversión anímica, Haya ahora cuatro patas donde solo había dos.*

Despertar a la Gran Tortuga (f)

Coste: 5+ puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1+ horas

Este hechizo, de origen japonés, convoca a un grupo de chthonians que escarban y *bailan* bajo el subsuelo durante unos instantes y, habitualmente, desaparecen poco después.

Se rumorea que existe una gran colonia de estas criaturas en las profundidades que se extienden bajo el archipiélago nipón, en el preciso lugar donde se encuentran tres importantes placas tectónicas.

Efectos de Despertar a la Gran Tortuga

Magnitud	Efecto
1,0-3,9	Temblor leve, accidentes, los edificios de madera se derrumban.
4,0-5,9	Temblor moderado, las estructuras de hormigón se derrumban.
6,0-7,9	Temblor intenso, casi todas las estructuras resultan dañadas.
8,0-9,9+	Todo el territorio queda demolido, numerosas muertes, posee la potencia destructora del terremoto de San Francisco de 1906.

Quizás algún día el país quede sumergido como consecuencia de sus actividades. Existe asimismo la creencia alternativa de que los terremotos están causados por la enorme tortuga sobre cuyo caparazón descansan las islas, así que llevar a cabo este hechizo siempre conlleva agitación y turbulencia.

El ejecutante invierte 5 puntos de magia por cada grado de magnitud que desea que alcance el terremoto en la escala Richter (1-9). Si el seísmo es superior a un grado 5, es posible que Shudde M'ell se manifieste y emerja sobre las aguas. La probabilidad aumenta a razón de un 5% acumulativo por grado de magnitud, esto es, 5% para terremotos de magnitud 5, 10% para terremotos de magnitud 6, 15% para terremotos de magnitud 7, etc.

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Despertar la luz interior (f)

Coste: 1 punto de Magia

Tiempo de ejecución: 1 mes

El ejecutante aumenta lentamente su POD, lo que incrementa su potencia y habilidades mágicas gracias a la iluminación gradual que aporta el ritual. Despertar la luz interior exige una estricta dieta, que incluye ayuno, ejercicio y sesiones de al menos 2 horas de meditación diarias en el interior de un círculo mágico con un coste de activación de 1 punto de Magia. La práctica cotidiana de los rituales y la meditación debe ser respetada de manera estricta durante todo un mes lunar, puesto que la menor desviación de la norma rompería el hechizo. Al cabo de este período el ejecutante realiza una tirada Extrema de POD, que no puede ser modificada mediante el uso de círculos previamente encantados ni otros medios mágicos. Si tiene éxito, aumenta su POD en 5 puntos. Este incremento conlleva la mejora derivada de puntos de magia y 5 puntos de Cordura

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

adicionales (si el hechicero no está loco). En contrapartida, envejece 5 años de repente, con las repercusiones que esto podría ocasionar en otras características. Si la tirada Extrema de POD falla o si el ritual queda interrumpido de algún modo, el ejecutante no obtendrá beneficios de ningún tipo ni envejecerá. Sin embargo, tendrá que esperar un mes lunar completo antes de volver a intentarlo.

Otros nombres alternativos: *Dieta de purificación y energía, Meditación de Yha-P'tan.*

Despertar/Expulsar al dios interior ☞

Coste: Puntos de magia variables; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

Permite implantar una semilla de las estrellas en el interior de una criatura capaz de generar pensamiento consciente. El ritual debe realizarse, como pronto, un mes antes del regreso veraniego de Sirio al firmamento tras de haber permanecido oculta por la luz del sol durante 70 días. Durante la hora en la que se lleva a cabo la ceremonia, la semilla accede al huésped mediante la leche de Shub-Niggurath, aunque la presencia de Nyarlathotep es asimismo requerida.

Cada punto de Magia invertido por el ejecutante aumenta en un 5% la probabilidad de que la semilla se implante con éxito. Asimismo, superar una tirada de Arte/Artesanía (música) incrementa esta probabilidad en otro 10%, puesto que la melodía ayuda a sincronizar el ritmo sanguíneo de la víctima y la música celestial de las esferas. A pesar de ello, un resultado de 96-100 siempre resultará en fracaso. El ritual no puede ejecutarse sobre uno mismo ni hay manera de que el hechicero pueda saber si el implante se ha realizado con éxito.

HECHIZO DE EXPULSIÓN/REVERSIÓN:

El ritual que revierte los efectos de Despertar al dios interior constituye un elemento independiente, por lo que no exige el conocimiento del hechizo completo. Si que requiere, no obstante, una tirada Difícil de INT para aprenderlo. Una vez que se conoce el hechizo de expulsión, es posible enseñárselo a terceras personas incluso si no comprenden plenamente la fórmula. Tras un par de horas de instrucción, el estudiante que supere una tirada Difícil de INT habrá interiorizado el hechizo. El ritual se lleva a cabo entonando durante una hora los cánticos de la fórmula asociada que, a oídos del huésped, se convierten en una pulsión rítmica que emana de su interior aumentando paulatinamente de intensidad. Al cabo de unos instantes oye un ritmo en la distancia, proveniente del propio cielo, lo que provoca una tirada de Cordura (0/1D3). Si está en su mano, puede realizar asimismo una tirada de Arte/Artesanía (música) para generar un contrarritmo que potencie la reversión.

Cada punto de Magia invertido por el ejecutante aumenta en un 5% la probabilidad de purgar al objetivo de la semilla que le ha sido implantada. Asimismo, en caso de que se haya podido generar el contrarritmo, esta probabilidad aumenta en otro 10%. Si el hechizo tiene éxito, un aullido alienígena reverbera desde lo más profundo de su presa y el parásito queda destruido. El ejecutante o ejecutantes pierden 1D3 puntos de Cordura por cabeza. No es posible llevar a cabo el ritual sobre uno mismo.

Otros nombres alternativos: *Imbuir el fruto del hijo del destino, Gestación del ser exterior, Transformación del vacío eterno.*

Destello de Ra ☞ ☞

Coste: 5+ POD; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Crea destello capaz de cegar a ciertas criaturas y destruir a fantasmas, almas en pena y otras entidades similares. Por cada 5 puntos de POD invertidos en el hechizo, el Destello de Ra inflige 25 puntos de daño a las criaturas incorpóreas que se encuentren en un radio de 10 m. La luz emana del ejecutante y tiene la capacidad de cegar a todas las criaturas con sentido de la vista que haya en un área de 20 m a menos que cierren los ojos, den la espalda al resplandor o se protejan la vista de algún modo. Aquellos que han sido deslumbrados por el destello tendrán que realizar una tirada de CON. Si fracasan, siguen ciegos durante 1 hora. De lo contrario, la falta de visión se prolonga durante 1D6 minutos o 1D3 asaltos en caso de obtener un éxito Extremo. Un resultado de 96-100 conlleva la ceguera permanente.

Otros nombres alternativos: *Centelleo, Renuncia de la visión, Apagar ojos que ven.*

Semillas de las estrellas

Estas criaturas parecen guardar cierta relación con los dioses exteriores. Salen despedidas de las estrellas e impactan contra planetas en fase de formación, donde permanecerán ocultas y emiten sus visiones. Con el tiempo, estas llamadas serán recibidas por formas de vida lo bastante desarrolladas como para responder. Las semillas comunican su ubicación y las ceremonias requeridas para facilitar su crecimiento. Con los rituales adecuados y la leche de Shub-Niggurath, pueden abrirse camino hasta el corazón de la criatura inteligente que las haya engullido. Una vez anidada en su interior, la semilla absorbe los nutrientes del cuerpo a medida que lo destruye para potenciar su propio crecimiento y alcanzar un estado inmaterial. Cuando el sistema estelar triple de Sirio, de cuyas estrellas tan solo la más brillante es perceptible al ojo humano, se presenta en la conjunción adecuada, la metamorfosis se completa y la criatura alienígena emerge al exterior dejando tras de sí la piel hueca de su huésped. A continuación, abandona el planeta para volar entre las estrellas y entrar en su siguiente fase de vida.

Por supuesto, el proceso no siempre concluye con éxito. El cuerpo de la víctima a menudo rechaza la semilla, mientras que otras veces el huésped sencillamente enloquece y adopta actitudes suicidas.

Desterrar a Apep ☸

Coste: 10 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 día

Este antiguo ritual egipcio tiene como objetivo desterrar a Apep, el devorador de almas. La ceremonia debe llevarse a cabo siguiendo un orden estricto: después de confeccionar un modelo en cera o un pequeño dibujo del primigenio, el ejecutante debe escupir sobre la efigie mientras ensalza el poder de Ra. El hechicero aplasta la efigie de Apep bajo el pie izquierdo, la atraviesa con una lanza, la ata con una larga correa de cuero, la trocea con un cuchillo y arroja los restos mutilados al fuego sin dejar de adorar con sus palabras al dios solar. De hecho, la letanía que invoca los poderes y hazañas de Ra no puede cesar hasta que la efigie haya quedado reducida a cenizas. Asimismo, cualquier acontecimiento que rompa la concentración del hechicero hará que el hechizo fracase. En caso de que se produzca alguna distracción potencial, el Guardián puede solicitar una tirada de POD y determinar su dificultad según las circunstancias.

Si el hechizo se lleva a cabo con éxito, Apep es desterrado a la tierra de los muertos, dondequiera que se encuentre dicho lugar. Además, todos y cada uno de sus adoradores que se encuentren en 1,5 km a la redonda del lugar donde se lleva a cabo el hechizo sufren 1D8 puntos de daño.

Otros nombres alternativos: *Devolver a la serpiente hambrienta al lugar de donde vino, Destierro al devorador de almas por la voluntad de Ra.*

Desterrar a Byatis ☸

Coste: Puntos de magia variables; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Destierra al primigenio a su prisión subterránea hasta que vuelva a ser convocado. El hechicero puede gastar tantos puntos de magia como desee, a los que aún se puede añadir 1 punto de Magia por cabeza si los presentes desean colaborar en el hechizo. Ahora bien, cada asistente al ritual pierde 1D4 puntos de Cordura. El ejecutante principal multiplica $\times 5$ el total de puntos de magia obtenidos en la ceremonia y trata el resultado como el valor porcentual que empleará en una tirada enfrentada de POD contra Byatis (POD 160). Para que el hechizo pueda llevarse a cabo, debe haberse trazado asimismo un Símbolo arcano. Finalmente, aunque no se trate de un elemento fundamental, una estatua de Byatis aportará al ejecutante un 10% adicional en la tirada enfrentada, lo que aumenta su probabilidad de éxito.

Nota: Véase *Malleus Monstrorum* para obtener más información acerca de Byatis.

Otros nombres alternativos: *Reniego de la serpiente ciclópea, Renuncia ante la abominación.*

Destierro de Yde Etad ☸

Coste: 1D4 + 3 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1+ horas

Este hechizo devuelve a su lugar de origen a la mayoría de las inteligencias transdimensionales, humanas o similares. No tiene ningún efecto sobre cualquier otro tipo de criatura que se encuentre bajo las órdenes de una inteligencia distinta a la suya. Si el hechizo se ejecuta correctamente, el destierro será permanente e irrevocable. Cada destierro afecta a un solo individuo, no a un tipo o familia de monstruo.

Al menos tres personas deberán participar en el hechizo. Todos los participantes deberán conocerlo y pagar el coste íntegro. Se pueden sumar más participantes para aumentar su efectividad; sin embargo, la cantidad total de participantes deberá ser divisible entre tres.

El ritual debe llevarse a cabo al aire libre y en mitad de la noche, a ser posible, en un lugar de poder relacionado con el objetivo. Este podría ser el lugar donde se aparece, su último paradero conocido o su punto de entrada a esta dimensión. Los ejecutantes deben dividirse: una tercera parte debe permanecer fuera de un círculo de protección y los demás acceder a su interior.

El destierro surtirá efecto al destruir con llamas rituales un símbolo que represente a la víctima. Siempre es mejor usar su símbolo personal, pero se puede preparar uno que lo sustituya de acuerdo con una fórmula incluida en el hechizo. Para que el hechizo surta efecto se deberá hacer una tirada enfrentada de POD entre el ejecutante que posea el mayor POD y el objetivo. El primero obtiene una bonificación del 5% a su POD por cada trío adicional de colaboradores en el hechizo.

Otros nombres alternativos: *Destierro de los engendros de los siete infiernos, Expulsar a un demonio, Expulsar un diablo, Maldición del fuego horrendo.*

Destierro por nombre ☸

Coste: 12 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1+ noches

Permite desterrar de esta existencia a un objetivo cuyo verdadero nombre sea conocido por el ejecutante, quien debe llevar a cabo el hechizo en una noche de luna nueva y portar consigo un fragmento rectangular de papel de seda especialmente bendecido para la ocasión. Mientras pronuncia en voz alta el nombre completo de la víctima, tal como le fue impuesto al nacer, debe a su vez escribirlo en el pedazo de papel bendito. En adelante el hechicero entona ese mismo nombre durante 1 hora por noche mientras la víctima duerme, con un coste de 12 puntos de magia y 1D4 puntos de Cordura por sesión.

Asimismo, cada una de esas noches el hechicero realiza una tirada enfrentada de POD con la víctima. Si vence, su objetivo pierde un total de 30 puntos de FUE, DES, TAM, CON, INT y POD distribuidos de la manera más equitativa posible y sufre horribles pesadillas.

Si es derrotado, por el contrario, sufre una pérdida adicional de 1D4 puntos de Cordura (si es posible). El proceso se repite hasta que los valores de FUE, DES, TAM, CON, INT y POD de la víctima se han reducido a cero, con lo que su existencia quedará borrada, o hasta que el ejecutante detenga el ritual voluntaria o forzosamente. En caso de que el hechizo no llega a cumplir su objetivo final, esto es, borrar la existencia de la víctima, las características perdidas se recuperan guardando reposo en cama a un ritmo de 30 puntos por día hasta regresar a los valores iniciales.

Si el objetivo, al verse debilitado con cada día que pasa, llega a darse cuenta de que es víctima de una maldición, puede tratar de localizar al ejecutante para frenar el hechizo. Por supuesto, si el hechicero muere, la pérdida de puntos de característica también cesará.

Otros nombres alternativos: *Destitución, Exilio del plano mortal, La más terrible maldad.*

Destransferencia 𐄂 𐄃

Coste: 10 puntos de magia; 10 POD

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Este hechizo, uno de los secretos mejor guardados de los Hermanos de la Piel, sirve para invertir un proceso llevado a cabo mediante **Transferir parte corporal** (véase página 187). El ejecutante lleva a cabo una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Si vence, en sus manos aparecen, putrefactos y chorreantes de sangre, todos los órganos y miembros que la víctima ha «tomado prestados», y esta muere con prontitud si queda desprovista de algún órgano vital. El hechizo solo cuesta puntos de Cordura cuando tiene éxito, en cuyo caso la pérdida ascenderá a 1D10 a menos que el ejecutante tenga algún tipo de experiencia como médico o enfermero.

Nota: Véase Horror en el Orient Express para obtener más información acerca de los Hermanos de la Piel.

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Destripador (Tierras del Sueño) 𐄂 𐄃

Coste: Puntos de magia variables; 2D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Este macabro hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. El ejecutante lanza sobre la víctima un puñado de objetos dentados de color negro, estallidos de niebla de una oscura tonalidad morada y rayos de energía de color amarillo rojizo. Tal como indica su nombre, el hechizo destripa a su víctima y causa 1D6 puntos de daño por cada 8 puntos de magia que se hayan invertido en la ejecución. Aunque el objetivo no tiene modo de resistirse al ataque, la armadura que pueda llevar le ayudará a reducir el daño.

Otros nombres alternativos: *Cacofonía de la perdición, Rayos negros de la muerte, Juicio de P'Tan.*

Destruir semillas de Yig 𐄂 𐄃

Coste: 2 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

El ejecutante recita una canción que destruye a una o varias semillas de Yig recientemente eclosionadas o que aún no hayan tenido ocasión de nacer, siempre y cuando hayan sido expuestas a la luz solar antes de entonar la fórmula. Basta con entonar el cántico durante 1 asalto y superar una tirada de Arte/Artesanía (cantar) para llevar a cabo el hechizo. Si la tirada tiene éxito, todas las semillas recién nacidas o huevos sin eclosionar que se encuentren a 3 m o menos del hechicero mueren tras marchitarse rápidamente.

Magia intensificada: Según las anotaciones de algunos magos, a pesar de tener éxito en el hechizo, el ejecutante sufre la maldición del primigenio como venganza por haber aniquilado a sus retoños. Las consecuencias pueden ser leves o severas, dependiendo de la gravedad de la afrenta perpetrada contra Yig: podrían limitarse a la aparición de una marca permanente con forma de serpiente en el cuerpo del hechicero o llegar a sustituir su lengua por la de un ofidio. Queda en manos del Guardián decidir si hay algo de verdad en lo que dicen los rumores.

Otros nombres alternativos: *Condenación del Señor de las Serpientes, Marchitamiento del retoño maldito.*

Desvanecimiento (variante de Cajas-portal) 𐄂 𐄃

Coste: 5 puntos de magia; 1 punto de Cordura; 10 POD en la preparación de la caja

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Mediante este hechizo, el ejecutante desaparece en medio de una nube de humo y reaparece en una ubicación preestablecida mediante la creación de una **Caja-portal** (véase página 52). Una vez que la caja está lista, el hechicero sacrifica 10 POD para completar su creación y coloca en su interior varios elementos de su cuerpo, como sangre, dientes o recortes de uñas. Si estos objetos se extraen y la caja es purificada, el hechizo dejará de funcionar. Al ejecutante no le quedaría otra opción que reiniciar la preparación de la caja y volver a pagar el coste asociado.

Al realizar cierto gesto o pronunciar unas palabras concretas, el hechicero se transporta inmediatamente al interior de la Caja-portal, sin importar dónde se encuentre el objeto mientras no supere un límite de varios cientos de km. Todo apunta a que, en teoría, sería posible trasladar la caja sin conocimiento de su dueño para sorprenderlo la próxima vez que realice el hechizo. Cada vez que el ejecutante viaja de esta manera gasta 5 puntos de magia y 1 punto de Cordura.

Otros nombres alternativos: *La huida del mago, Regresa al santuario, Evaporación física.*

Thomas Davenport

Nacido en Kingsport, Davenport pasó más tiempo rodeado de libros que de seres humanos. Soñaba con tiempos pretéritos en los que el mundo era todavía un lugar lleno de magia, por lo que a nadie le extrañó que estudiara Historia y encontrara su primer trabajo en el Museo de la Sociedad Histórica de Kingston.

Poco después de iniciar su vida laboral, Davenport decidió escribir un libro acerca de la historia de la región. Parte de su investigación incluía los juicios por brujería que habían acabado con la vida de cuatro supuestas brujas en 1692. Amplió su campo de estudio para investigar actividades similares en los alrededores y así fue como oyó hablar por primera vez de Joseph Curwen, de Providence, en Rhode Island, y quedó fascinado por su leyenda. Los fragmentos de información que fue capaz de reunir indicaban que Curwen había conseguido resucitar a los muertos para interrogarlos acerca de su pasado. Aquello hizo prender la llama de la imaginación: ¡Oh, todo el conocimiento al que tendría acceso si el milagro fuera posible! Todos esos secretos perdidos en las arenas del tiempo y confinados en la tumba podrían valer su peso en oro para la comunidad académica.

Davenport rebuscó en bibliotecas y colecciones privadas por toda la Costa Este, a la caza y captura del menor detalle acerca de los oscuros ritos que se insinuaban en la historia de Curwen. En uno de los volúmenes que llegaron a sus manos, *Cultos inconfesables*, encontró lo que estaba buscando. No mostró ningún interés por las revelaciones de los Mitos que ofrecía el libro, puesto que tan solo tenía ojos para el conocimiento que le permitiría alzar a los muertos. Poco después robó un cadáver fresco del cementerio local, sobre el que practicó con éxito su primer ritual y con el que inició su descenso a la locura.

Tras diez años de arduo trabajo Davenport ha conseguido hacerse con una amplia colección de hechizos que le permiten controlar a los muertos a costa de su salud mental. Aunque llegó a cosechar cierto éxito gracias a la publicación de un puñado de libros acerca de las tribus nativas de la Costa Este, omitiendo, eso sí, cómo había obtenido la información, finalmente alcanzó el punto de no retorno cuando acabó con la vida de un vagabundo como parte del rito para proveerse de un artefacto que le ayudara a convocar a los muertos: su bastón encantado. Desde entonces, el fin justifica los medios.

Davenport ya no está lo bastante cuerdo como para editar un trabajo histórico coherente. Su casa, pasadas las afueras de Kingsport, se encuentra atestada de cuadernos con textos garabateados en los que recoge sus conversaciones con los muertos, y está convencido de que algún día esas notas formarán la base de su obra magna. El aislado edificio se mantiene en buen estado gracias al trabajo de un grupo de cadáveres resucitados: una mujer cheroqui de las Grandes Montañas Humeantes, un soldado unionista que luchó en Gettysburg, un miembro de la milicia

de Concord y una mujer de Salem acusada erróneamente de practicar brujería. Davenport invierte su tiempo cotejando la inmensa cantidad de registros históricos que ha reunido y viajando a cementerios remotos para seguir saqueando el conocimiento de los muertos.

THOMAS DAVENPORT,

EDAD: 42 Años

Ocupación: Historiador y nigromante

LUGAR DE RESIDENCIA: Kingsport (Massachussets)

FUE 45	CON 75	TAM 55	DES 65	INT 85
APA 50	POD 75	EDU 90	COR 00	PV 13
BD 0	CORP. 0	MOV 8	PM 15*	

* Véase Equipo.

COMBATE

Pelea: 35% (17/7), daño 1D3

Esquivar: 50% (25/10)

HECHIZOS

Cualesquiera relacionados con la muerte que el Guardián estime oportunos (Animar momia, Atrapar un alma, Canto fúnebre de Nyhargo, Contactar con los espíritus de los muertos, Convocación espiritual, Convocar a un fantasma, Crear polvo contra zombis, Crear zombi, Expulsar a un espíritu, Llamar a los zombis, Mortificación, Ojos de zombi, Poseer cadáver, Reanimación, Resurrección, Trazar círculo, etc.) y Encantar bastón.

HABILIDADES

Antropología 50%, Arqueología 40%, Buscar libros 75%, Charlatanería 25%, Ciencias ocultas 80%, Crédito 75%, Descubrir 60%, Escuchar 60%, Historia 85%, Intimidar 40%, Medicina 30%, Mitos de Cthulhu 15%, Psicología 50%, Seguir rastros 30%, Sigilo 50%.

IDIOMAS: cheroqui 40%, choctaw 35%, español 60%, francés 60%, inglés (propio) 90%, iroqués 40%, latín 80%, siux 45%.

EQUIPO

Bastón encantado capaz de almacenar puntos de magia (50 en estos momentos). Otros a discreción del Guardián.

TRASFONDO

DESCRIPCIÓN PERSONAL: Alto, majestuoso, vestido con un caro traje negro. Porta un bastón con la empuñadura de plata.

IDEOLOGÍA: Los vivos pueden decirte pocas cosas que no sepas, pero ¡oh, las historias de los muertos...!

RAGOS: Frío, implacable, sediento de conocimiento.



Desviar el daño ☞ ☞**Coste:** 1 punto de Magia; 1 Punto de Cordura**Tiempo de ejecución:** Instantáneo

Este hechizo defensivo permite al ejecutante anular varios ataques físicos dirigidos contra él invocando los nombres secretos de los dioses exteriores. El hechicero pronuncia estas temibles palabras mientras tiende una mano hacia el atacante y, hasta que decide bajarla, puede desviar los sucesivos ataques dirigidos contra él, gastando tantos puntos de magia por ataque desviado como el daño obtenido en la tirada del mismo. No hace falta gastar nada en los ataques que fallan de por sí. El hechizo llega a su fin cuando el ejecutante baja la mano, pero puede volver a llevarse a cabo y, mientras está en uso, el ejecutante puede desviar todos los ataques que sea capaz hasta que se queda sin puntos de magia. Una vez agotada su reserva mágica, el hechicero puede optar por seguir adelante consumiendo sus puntos de vida, lo que podría ser contraproducente. Además, puede escoger qué ataques se invalidan y qué ataques le hacen daño, pero debe decidir antes de saber el daño de cada uno. Si no dispone de suficientes puntos de magia para detener por completo un ataque concreto, el hechizo concluye y el ataque se resuelve como en circunstancias normales.

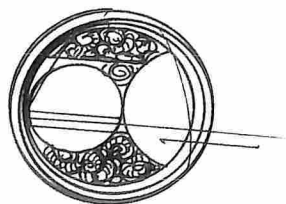
Otros nombres alternativos: *Escudo del hechicero, El manto inexpugnable, Declamación de los seres exteriores.*

Detener corazón ☞**Coste:** 14 puntos de magia; 2D6 puntos de Cordura**Tiempo de ejecución:** 1 asalto

Este hechizo hace que la víctima sufra un repentino ataque al corazón. Aunque solo hace falta 1 asalto para ejecutarlo, los preparativos mantienen ocupado al mago durante uno o más días a lo largo de la semana previa. El estricto ritual que precede al ataque purga al ejecutante física y mentalmente, preparándolo para realizar el hechizo en cualquier momento a lo largo de los 7 días siguientes. Detener corazón solo tiene éxito si la víctima está a la vista del hechicero y es derrotada en una tirada enfrentada de POD. En caso de que así sea, pierde 4D6 puntos de vida y queda incapacitado durante 2D10 asaltos si es que sigue con vida.

Magia intensificada: Una variante más siniestra de este mismo hechizo permite que el corazón de la víctima, aún palpitante, se materialice en la mano del hechicero. El radio de alcance no supera los 30 m, pero provoca una muerte segura.

Otros nombres alternativos: *Atenazad el corazón palpitante del escéptico, La mano sangrienta, La palabra mortífera.*

**Devorar filo** ☞ ☞**Coste:** 6 puntos de magia; 1 Punto de Cordura**Tiempo de ejecución:** 1 asalto

Todas las armas de filo y perforantes (espadas, cuchillos, balas, etc.) actúan como si hubieran perdido el filo y la punta cuando impactan contra el receptor del hechizo, que bien puede ser el ejecutante o alguien a quien haya designado. Los ataques que realice una criatura con las partes de su cuerpo que pueden considerarse «armas naturales» se ven análogamente afectadas. El receptor solo debe repetir unas pocas palabras mágicas mientras dura el hechizo y sufrirá únicamente la mitad del daño provocado por los ataques arriba descritos (incluidos los éxitos Extremos). Los efectos se mantienen activos durante 6 asaltos, pero pueden prologarse a razón de 6 puntos de magia por cada 2 asaltos adicionales.

Magia intensificada: Si el ejecutante paga 12 puntos de magia y 4 puntos de Cordura, el hechizo anula todo el daño causado por armas de filo y perforantes. La única excepción a esta regla son los éxitos Extremos, cuyos puntos de daño solo se reducen a la mitad.

Otros nombres alternativos: *La canción corrosiva, Convertir carne, Carne acerada.*

Dicha ☞**Coste:** 3+ puntos de magia; 1 punto de Cordura**Tiempo de ejecución:** Instantáneo

Este hechizo permite escapar a un refugio mental, donde el beneficiario permanece a salvo de aquello que en circunstancias normales le podría provocar una pérdida de Cordura: ver a un monstruo de los Mitos, una tortura prolongada, etc. Tiene un coste de 3 puntos de magia por minuto de duración y 1 punto de Cordura por ejecución. Su principal inconveniente es que el objetivo, a menos que sea el propio ejecutante, queda inmovilizado e incapaz de defenderse físicamente mientras el hechizo esté activo.

Otros nombres alternativos: *Ojos que no ven, Renegad del horror, Resolución de la mente.*

Disolver esqueleto (Tierras del Sueño) ☞**Coste:** 8 puntos de magia; 1D10 puntos de Cordura**Tiempo de ejecución:** 2 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. Si el ejecutante vence a la víctima en una tirada enfrentada de POD, los huesos de esta se evaporan y su cuerpo se desploma sobre el suelo convertido en un amasijo de carne temblorosa: una experiencia abominable que produce una pérdida de 1D20/1D20 + 5 puntos de Cordura. Al carecer de una estructura que garantice el acceso de aire a los pulmones, es posible que el objetivo muera asfixiado. Incluso si este no es el caso, dudamos que sus compañeros se congratulen ante la idea de cargar con su amigo gelatinoso metido en un cesto. Una tirada de Soñar realizada con éxito, o incluso

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

quizás otro hechizo, podría hacer que los huesos de la víctima se recompongan si el Guardián lo considera apropiado. Contemplar los efectos de Disolver esqueleto produce una pérdida de 1/1D6 puntos de Cordura.

Otros nombres alternativos: *Licuar huesos, Roce del gusano, La abominación de cieno.*

Dividir el ka ☞ ☞

Coste: 10 puntos de magia; 5 POD; 2D10 puntos de Cordura por órgano

Tiempo de ejecución: 1 día por órgano

El hechicero transfiere una parte de su esencia vital o «ka» a uno de sus órganos vitales. Después se extirpa el órgano encantado del cuerpo del hechicero para esconderlo en un lugar seguro y otorgar al mago una especie de invulnerabilidad: mientras el órgano siga estando escondido y a salvo, el mago será capaz de tolerar cualquier tipo de ataque y hasta puede que sea incapaz de morir.

Este hechizo lo utilizaban originalmente los seguidores del Faraón Negro para extraer ciertos órganos vitales, como el corazón o el hígado, y esconderlos en lugares seguros. Esto hacía prácticamente imposible matar al hechicero, de no ser por el único punto débil del hechizo. El cerebro es el lugar donde reside su poder y, por tanto, no puede extraerse. Si se destruye el cerebro del ejecutante, sus demás órganos perderán sus propiedades mágicas y el hechicero morirá en el acto. El hecho de extraer las propias entrañas cuesta al hechicero 2D10 puntos de Cordura y la pérdida permanente de 5 puntos de POD por cada órgano extraído.

Los ataques empaladores solo causarán el daño normal (a no ser que se apunte a la cabeza expresamente). La invulnerabilidad depende del órgano extraído; por ejemplo: si se extraen los pulmones, el hechicero no se verá afectado por la carencia de oxígeno y, por tanto, el ahogamiento y la asfixia dejarán de ser una amenaza. La extracción de órganos vitales también puede hacer que el hechicero sea inmune a venenos y similares.

Si el hechicero sufre daño se deberán reducir los puntos de vida de forma normal, lo que podrá producir la inconsciencia pero no la muerte. La muerte solo podrá producirse si se apunta expresamente al cerebro y se destruye.

Otros nombres alternativos: *Imbuir esencia, Extracción de la voluntad, El aliento inmortal.*

Dominar ☞ ▲

Coste: 1 punto de Magia; 1 Punto de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Somete la voluntad del objetivo a la del hechicero. Para que el hechizo surta efecto el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Si tiene éxito, el objetivo obedecerá las órdenes del hechicero sin excepción hasta que concluya el próximo asalto.

El hechizo solo puede afectar a una víctima a la vez y tiene un alcance máximo de 10 m. Evidentemente, la víctima debe poder comprender la orden u órdenes que reciba, y el hechizo se romperá si alguna de ellas va en contra de su naturaleza básica (como ordenar a un humano que vuele).

Dominar se puede ejecutar una vez tras otra, tantas como pueda el hechicero, lo que permite que se pueda controlar a un objetivo sin interrupción durante varios minutos. Cada ejecución del hechizo tiene el mismo coste y las mismas limitaciones. La repetición del hechizo es instantánea.

Otros nombres alternativos: *Dominio del mago, El cántico de la posesión, Influencia funesta, Hablar a la voz interior.*

Don de Inanna ☞

Coste: 4 puntos de magia; 6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 día

Incrementa la belleza del ejecutante a costa de absorber la de otra persona. El hechicero debe encontrarse 1,5 km de la víctima y pasar 1 día concentrado en ella mientras lleva a cabo los rituales pertinentes. A medianoche, cuando la última parte del ceremonial se ha completado, el ejecutante realiza una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Si el hechicero obtiene la victoria, la víctima envejece como consecuencia de perder 10 APA y el ejecutante rejuvenece el equivalente a los 5 puntos de APA que ha absorbido. Si fracasa en su empresa, por el contrario, el mago se sume en un coma que dura 1D3 días y pierde 5 CON de manera permanente. En la mayoría de los casos, la víctima no percibe ningún cambio.

Magia intensificada: Doblando o triplicando el coste del hechizo, es posible incrementar también la cantidad de APA que el ejecutante extrae de la víctima. Si el coste se dobla, por ejemplo, el objetivo pierde 20 APA y el ejecutante obtiene 10 APA. Nótese que en caso de perder en la tirada enfrentada de POD contra la víctima, el coma resultante será de 2D3 + 1 días y la pérdida de CON ascenderá a 20 puntos.

Otros nombres alternativos: *Absorber la juventud, El ojo del envidioso, Conmutar belleza.*

- E -

Efigie del odio ☞

Coste: 12 puntos de magia; 45 POD; 10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 8 horas por noche durante 3 noches

Convoca a una entidad para supeditarla a la voluntad del ejecutante y obligarla a desempeñar las tareas que este le encomiende. El ritual se lleva a cabo a lo largo de 3 noches consecutivas, para ser más exactos, durante las horas de mayor oscuridad. El coste en puntos de magia proviene del ejecutante, pero los requisitos de POD suelen

estar «donados» por el sacrificio que se realiza noche tras noche en el ceremonial. En caso de que no haya sacrificios disponibles, el POD provendrá directamente del ejecutante a razón de 15 puntos por noche de ritual. El hechicero debe haber preparado asimismo un tótem, habitualmente de madera, que puede adoptar la forma que más se ajuste a la tradición cultural de la que proviene. La entidad se convoca y se ata al fetiche durante las 3 noches que requiere el ritual.

En la tercera noche, cuando el hechizo alcanza su punto álgido, la Efigie del odio queda fusionada con el tótem. Por lo tanto, pasa a estar vinculada a la voluntad del hechicero y puede comenzar a cumplir sus designios.

La Efigie del odio es la encarnación de la perversidad del cosmos, un ser compuesto de la maldad y la oscuridad más puras. Solo puede abandonar el tótem durante breves períodos y su naturaleza incorpórea le impide tocar o ejercer ninguna influencia sobre el mundo físico, pero es capaz de observar y reunir información siguiendo las instrucciones de su señor. Esta misma característica la hace inmune a los ataques físicos, aunque es posible infligirle daño por medios mágicos.

Cuando la Efigie ha logrado absorber 70 puntos de POD de los sacrificios perpetrados por su señor, además de los 45 puntos de POD

invertidos en su creación, obtiene la habilidad de manifestarse físicamente durante un máximo de 4 horas seguidas mientras reine la oscuridad. Esto le permite interactuar con el mundo físico; pero se verá a su vez afectada por él, así que los ataques físicos cobrarán eficacia en su contra. La Efigie puede absorber un total de 10 puntos de POD al día, por lo que suelen ser necesarios 7 días y 7 sacrificios para que adquiera presencia corporal.

Otros nombres alternativos: *Invocar al secuaz oscuro, La firma del pacto con el diablo, Manifestación de la voluntad.*

Encantamiento de la mala suerte ☆

Coste: 3 puntos de magia; 5 POD; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 8 días

El ejecutante encanta un objeto de valor para la víctima (una cartera, un relicario, etc.) con el objetivo de que atraiga la mala suerte sobre su propietario. El hechicero entona un ritual de 3 horas por noche durante 8 noches ante el objeto escogido. Al llegar la última de estas sesiones, el suplicante —o, en su defecto, el ejecutante— paga el coste del hechizo.

En cuanto la víctima porta el objeto o entra en el contacto con él, la peor de las fortunas se precipita sobre ella. Su valor de Suerte queda reducido a la mitad* y la probabilidad de obtener una pifia en cualquier tirada se duplica. Este acceso de mala suerte dura hasta que se identifica el objeto maldito y se destruye.

* La víctima tampoco podrá gastar ni ganar puntos de Suerte si se está utilizando esta regla opcional.

Otros nombres alternativos: Wanga (vudú), La manzana podrida, Maleficio.

Efigie del odio

Encarnación de la perversidad

FUE 80* **CON** 55* **TAM** 50* **DES** 70* **INT** 45*

APA — **POD** 70 **EDU** — **COR** — **PV** 10

BD +1D4 **Corp.** : 1 **Mov.** : 10 **PM** : 14

Combate

Ataques por asalto*: 2 (garras, mordisco)

Combatir: 45% (22/9), daño 1D8 + Bonificación al daño
Esquivar: 35% (17/7)

** La víctima puede realizar una tirada enfrentada de FUE o DES para romper los tentáculos o liberarse de ellos.

Armadura: 3 puntos de piel endurecida cuando asume forma corpórea. Mientras carezca de naturaleza física, no puede realizar ataques por sí misma ni recibir daño de armas materiales. Las armas encantadas y los ataques mágicos, por el contrario, sí que resultan efectivos. Si se manifiesta de manera corpórea, puede infligir daño y recibirlo mediante medios físicos.

Habilidades: Descubrir 50%, Escuchar 60%, Recabar información 50%, Saltar* 40%, Seguir rastros 70%, Sigilo* 80%.

* Cuando asume forma corpórea.

Pérdida de Cordura: Ver la manifestación física de la Efigie del odio produce una pérdida de 1/1D8 puntos de Cordura.

HECHIZOS DE ENCANTAMIENTO

Existe cierta cantidad de hechizos de Encantamiento, y cada uno de ellos se utiliza para imbuir magia en un dispositivo o artefacto distinto. Casi todos los hechizos requieren un sacrificio de sangre, el sacrificio de puntos de magia, la pérdida de puntos de Cordura y al menos 1 día de tiempo de juego para ejecutarlo. Los costes concretos se exponen en cada una de las entradas que se incluyen a continuación.

Crear un encantamiento acarrea ciertos riesgos. El objeto podría poseer ventajas y desventajas impredecibles. A pesar de que podrían resultar de utilidad para ahondar aún más en los Mitos, también podrían exponer a los investigadores a encuentros monstruosos o podrían crear una vía de acceso inesperada a otra dimensión.

El Guardián deberá considerar la forma en que un objeto encantado o un artefacto pueden afectar al equilibrio del juego. Teniendo en cuenta que no es probable que el objeto desaparezca del juego una vez haya sido introducido, a buen seguro alterará las capacidades de los investigadores para bien o para mal. Ten presente su función, sus costes y sus implicaciones en tus partidas.

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

Otros nombres alternativos: *Amuleto, Fetiche, Mascota, Ju-ju, Talismán, Filacteria, Ídolo, Simulacro.*

Encantar amuleto de los primigenios ★

Coste: 10 POD; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 días

Este encantamiento requiere una piedrecita plana de forma romboidal que esté atada a un cordel y que contenga los signos característicos de un primigenio por uno de sus lados. Una vez que el amuleto se ha fabricado y se ha pagado el coste asociado, la piedra comienza a mostrarse fría al tacto. Si se porta junto a la piel, concede 5 puntos de magia adicionales al día y aumenta en un 10% las probabilidades de realizar con éxito **hechizos de Llamada** a un dios (véase página 134). El amuleto tiende a adherirse a la piel, por lo que desprenderlo causa 1 punto de daño.

Uno de sus principales efectos secundarios es la absorción de la fuerza vital de portador. Por cada mes que se haya llevado el amuleto, la piedra causa una pérdida permanente de 1D10 puntos de CON. Si llega un momento en el que consume más de la mitad del valor original de esta característica, el portador se ve afectado por una enfermedad terminal y sigue perdiendo CON a razón de 1D10 puntos al mes hasta que se produce la muerte. Aunque quitarse el amuleto no frena el avance de la enfermedad, sí que puede impedirla si el contacto con la piedra cesa antes de que se manifieste la afección. No obstante, ni siquiera en este último caso, es posible recuperar los puntos de CON perdidos a causa del amuleto.

Encantar anillo ★

Coste: 10 POD; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 semana

El anillo debe estar fabricado con el hueso de una víctima sacrificial y grabarse con símbolos de los Mitos. Llevarlo puesto concede 8 puntos de armadura mágica contra proyectiles y ataques cuerpo a cuerpo, aunque carece de efecto contra el fuego, el ahogamiento, el veneno y cualquier otro tipo de ataque que no provenga de un arma. Tampoco presta protección contra armas mágicas.

Uno de los principales efectos secundarios derivados de su uso es la creciente ansia caníbal que genera. Cada vez que el anillo se lleva puesto durante todo un día, el portador pierde 1D3 puntos de Cordura y debe superar una tirada Extrema de POD o sucumbir a este salvaje impulso durante 1D4 horas... lo que podría derivar en una pérdida de Cordura adicional.

Encantar antorcha ★

Coste: 6 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 6 horas

Puede usarse juntamente con **Convocar a un vampiro de fuego** (véase página 75) para atraer a más de una de estas criaturas

con una sola ejecución. El hechicero prepara una antorcha forjada íntegramente de hierro, con el tamaño y el peso deseados, así como con el signo de Cthugha grabado en ella. Tras rezar al dios durante 6 horas, la antorcha se ilumina y el encantamiento se completa.

La antorcha encantada no requiere combustible, ya que la llama arde en el extremo de hierro sin apagarse ni consumirse jamás. Tan solo hay un modo de conseguir que extinga: ordenádoselo en nombre Cthugha. Este artefacto debe estar encendido para que pueda resultar de ayuda en la convocación de los vampiros de fuego. Cada una de las criaturas adicionales a las que se invoque con su ayuda conlleva un coste adicional de 1D3 puntos de Cordura y 3 puntos de magia para el ejecutante.

Magia intensificada: Se dice que una extraña variante del hechizo permite prender fuego al oro, al plomo, al hierro y a otros metales pesados con tal intensidad que puede reducirlos a cenizas en cuestión de momentos.

Encantar atributos de poder ★

Coste: 25 POD; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 mes

Este antiguo encantamiento, que quizás fuera concebido por el por el mismísimo Nephren-Ka, hechiza dos de los atributos de poder más conocidos del antiguo Egipto: un báculo tradicional y un pequeño bastón coronado por un anj invertido. El hechicero debe diseñar y dar forma a estos símbolos con sus propias manos, por lo que es necesario que supere una tirada de Arte/Artesanía antes de proceder al ritual para encantar ambos objetos. La ceremonia se prolonga durante un mes y requiere componentes difíciles de encontrar por un valor mínimo de 500 \$, grandes cantidades de *paut* (véase **Fabricar paut**, en la página 116) y el sacrificio de 25 puntos de POD. Cuando el encantamiento se ha sellado, los atributos de poder conceden 2D10 puntos de magia adicionales a su portador al cruzarlos ante su pecho: cualquier hechizo que ejecute consumirá primero estas reservas. De manera adicional, los bastones cruzados absorben 1D10 puntos de daño infligidos por cualquier hechizo dañino que estuviera dirigido al portador de los atributos. Sus propiedades se recargan 24 horas después de su último uso.

Encantar azagaya ★

Coste: 20 POD; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 años

Este hechizo sirve para crear una azagaya (lanza corta) que siempre da en el blanco si este se encuentra dentro de su alcance. El arma debe tener el asta de madera y la punta de hueso de ave y, además, hay que decorarla con las plumas de, al menos, 30 especies diferentes de aves a las que se les deben haber arrancado estando vivas. Si alguna de las plumas se pierde al usar el arma, hay que obtener una nueva que la sustituya.

Para crear la azagaya, el hechicero debe realizar un ritual con el arma escogida durante los equinoccios de primavera de dos años

consecutivos. Tras practicarse el segundo de los rituales, la lanza debe emplearse para matar a un ser vivo con el fin de sellar el hechizo. La azagaya golpea con éxito siempre que se arroja pero, por lo demás, es un arma normal y corriente. La única diferencia radica, por lo tanto, en que la tirada para atacar se supera de manera automática a menos que el resultado sea una pifia. En este último caso, la azagaya se quiebra y el encantamiento se pierde. Las criaturas vivas que se conviertan en su objetivo no tienen oportunidad de esquivarla. La lanza causa 1D10 puntos de daño al impactar contra el blanco y actúa como un arma mágica contra las criaturas de los Mitos, siempre que estas no sean resistentes a las armas capaces de empalar.

Magia intensificada: Se dice que los hechiceros más sabios pueden pagar 5 puntos de magia para que la azagaya vuelva a su mano tras atravesar a su objetivo. El arma tarda al menos 1 asalto en completar el trayecto hasta la mano de su amo.

Encantar bastón ✧

Coste: 30 POD; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 7 días

Crea un artefacto capaz de drenar puntos de magia de sus víctimas y almacenarlos para que el hechicero pueda usarlos más adelante. Se tarda toda una semana en crear y encantar el objeto rígido del que se parte, habitualmente un bastón, mediante el poder concedido por un sacrificio humano. Una vez sellado el encantamiento, el hechicero pierde 1D3 puntos de Cordura cada vez que emplea el artefacto.

Si una persona que no sea el creador del bastón toca el objeto durante más de 30 segundos, pierde 1 punto de magia que se acumula en el objeto. Cuando esto sucede, la víctima comienza de inmediato a sentirse indispuesta e intranquila. Es posible sostener el bastón contra un objetivo hasta que todos sus puntos de magia hayan sido drenados, tras lo que comenzará a consumir uno a uno sus puntos de vida hasta que la presa caiga inconsciente o muera. Los puntos de magia almacenados que se utilizan en un hechizo desaparecen de forma permanente. Cuando el bastón haya agotado sus reservas mágicas, el propietario tendrá que encontrar una nueva víctima para recargarlas.

Magia intensificada: Una variante de este hechizo permite encantar un guante para que produzca los mismos efectos.

Encantar brasero ✧

Coste: 5 POD; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 horas

El ejecutante debe sacrificar un pequeño animal mientras entona una fórmula y realiza ciertos gestos en una noche de luna llena entre el equinoccio de otoño y el solsticio de invierno. El brasero escogido se sumerge en la sangre del animal y se le echa un puñado de polvo de oro, plata o mercurio. A continuación, el hechicero debe

quemar un trozo de madera de, al menos, 500 años de antigüedad y sostener el brasero sobre el humo de ese fuego.

Una vez completado el hechizo, el brasero está encantado y listo para su uso. Este objeto encantado se emplea como apoyo para la ejecución de otros hechizos, por ejemplo, de Llamada/Expulsión, aportando un dado de bonificación a la hora de llevarlos a cabo o reduciendo sus costes a discreción del Guardián.

Encantar campanas del horror ✧

Coste: 30 POD; 3D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1+ días

Crea un conjunto de tres campanas mágicas empleadas en la convocación de un misterioso primigenio que responde al nombre de Zu-Che-Quon. Cada campana debe estar fabricada en bronce y forjarse mientras se entonan los cánticos rituales precisos, por lo que las piezas creadas de antemano no pueden encantarse para este fin. El tamaño de las campanas puede variar, pero deben ser considerablemente grandes (TAM 35 o superior) y estar inscritas con los signos indicados para esta deidad. Antes de dar el hechizo por terminado, la fuerza vital del ejecutante debe volcarse sobre cada campana con 10 puntos de POD y 1D6 puntos de Cordura. Una vez creadas, las campanas del horror pueden ser usadas en cualquier momento y por cualquier persona para invocar a Zu-Che-Quon (véase **Llamar a Zu-Che-Quon**, en la página 141).

Nota: Véase *Malleus Monstrorum* para obtener más información acerca de Zu-Che-Quon.

Encantar carne ✧

Coste: 10 puntos de magia; 2D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 5+ minutos

El hechizo permite preservar y hechizar 5 puntos de TAM de la piel y la carne de una víctima, aunque es posible aumentar la cantidad de carne encantada si a su vez se multiplican los costes. Esta debe cortarse con un cuchillo encantado justo antes de ejecutar el hechizo. El bloque de carne encantada es inmune a la mayoría de las formas de daño. Sin embargo, las armas de fuego causan el daño mínimo y las encantadas hacen el daño normal. La carne envejecerá en lugar del hechicero, agregando un año a su vida. A menos que se combine con un hechizo de **Pegar carne** (véase página 159), el tejido encantado dura un número de semanas igual a la quinta parte del POD de su dueño original; después de eso pierde sus propiedades mágicas y se pudre como si fuera carne normal. Si se lleva a cabo un hechizo de Pegar carne, la carne dura para siempre. Por lo general bastan unos 10 u 11 trozos de carne para blindar completamente a un humano de tamaño medio, aunque harán falta varios días para que el ejecutante confeccione este terrible *traje* de carne.

Magia intensificada: Este hechizo, en extremo infrecuente, se encuentra celosamente guardado por un puñado de magos.

Encantar cuadro ✧

Coste: 5 puntos de magia; 5 POD; 5 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1+ días

Encanta un retrato para que cualquiera que lo vea pueda comunicarse con la persona a la que representa, siempre y cuando una porción de la sangre del retratado se haya mezclado con el óleo que se ha empleado al pintarlo. El ejecutante no tiene por qué realizar la labor artística en persona, sobre todo si no muestra este tipo de inclinaciones, pero debe estar presente durante el proceso de creación. Una vez que la obra esta lista, se realiza una tirada de Arte/Artesanía para determinar su calidad y el hechicero al fin procede a encantar el objeto.

Cualquiera que mire a los ojos del retrato puede realizar una tirada de POD. Si la supera, inicia una comunicación telepática con el sujeto representado, independientemente de su ubicación: cada una de las partes será capaz de escuchar a la otra. Activar los efectos del retrato tiene un coste de 5 puntos de magia y 1 punto de Cordura para el observador, a los que habrá que añadir otro punto de Magia adicional por cada minuto que se mantenga el contacto. Este concluye cuando el espectador decide no seguir sacrificando el coste de magia por minuto.

Si la persona a la que representa el cuadro ha muerto, el encantamiento se convierte en una peligrosa trampa. Establecer contacto con el espíritu del retratado tiene un coste de 10 puntos de magia y 1D3 puntos de Cordura para el observador, que a su vez corre el riesgo de que la entidad intente poseerlo. Tras el primer minuto de comunicación, el espíritu y el observador realizan una tirada enfrentada de POD por cada asalto adicional en el que mantengan el contacto. El vencido sufre una pérdida de 2D10 Puntos de POD. Si el espíritu ve esta característica reducida a cero, la criatura es destruida y el cuadro deja de estar encantado para siempre. Si es el espectador quien pierde todos sus puntos de POD, su alma se consume y el espíritu se apodera del cuerpo de manera permanente en lo que se convierte en una segunda oportunidad de disfrutar de la vida.

Encantar cuchillo ✧

Coste: POD variable; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 horas

Un cuchillo encantado aumenta la probabilidad de éxito al ejecutar otros hechizos y puede emplearse a modo de arma mágica capaz de infligir daño a entidades de los Mitos que no se verían afectadas por armas mundanas. El hechizo encanta un cuchillo o una daga hecha de un metal puro, como el oro o el hierro. Se ha de usar su filo para dibujar un intrincado diagrama sobre una superficie lisa y luego para matar a un animal que tenga al menos TAM 20. La sangre del animal se utiliza entonces para trazar las líneas del diagrama dibujado y entonces se completa el encantamiento.

Un cuchillo como este resulta adecuado para utilizarlo en la ejecución de ciertos hechizos de convocación, como Convocar a un

vagabundo dimensional (véase página 75). Cada punto de POD depositado en él añade un 2% a la probabilidad de éxito al ejecutar dicho hechizo. Si se utiliza este cuchillo para matar al animal pequeño exigido por el hechizo **Encantar brasero** (véase página 100), el brasero resultante añadirá un 10% a la probabilidad de éxito al ejecutar **Conjurar cristal de Mortlan** (véase página 59).

Encantar daga de Nyarlathotep ✧

Coste: 30 POD; 2D10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 semana

El ejecutante crea una daga en forma de llama, proceso para el que podría ser necesaria una tirada de Arte/Artesanía. Después se debe utilizar la daga para matar a uno o más seres vivos con un total de POD 100. El ejecutante paga los costes asociados y, a partir de entonces, cuando la daga se utiliza para realizar sacrificios en presencia de Nyarlathotep, los puntos de POD de las víctimas elegidas irán a parar al interior del arma y, desde ella, se podrán transferir al hechicero para emplearlos en la ejecución de otros hechizos. Una vez utilizados, los puntos de POD de la daga desaparecen.

Encantar efigie animal ✧

Coste: 10 POD; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 día

Crea un poderoso talismán protector y tutelar. Para que funcione correctamente debe utilizarse un pedazo de esteatita proveniente de isla Santa Catalina y tallarse hasta que la piedra, del tamaño de un puño, adquiera forma de animal por medio de una tirada de Arte/Artesanía adecuada. Gracias al ritual, que se prolonga a lo largo de todo el día, la piedra queda imbuida del espíritu de un animal guardián. La naturaleza exacta de la ayuda que ofrece el talismán depende del animal al que represente, tal como puede verse en los ejemplos que se incluyen a continuación. Los detalles exactos acerca de sus cualidades quedan a discreción del Guardián.

Se puede acudir al espíritu que mora en la efigie para consultar con él un problema o preguntarle por el mejor modo de proceder, pero solo una vez al mes y a costa de gastar 4 puntos de magia y 1D4 puntos de Cordura. No hay garantía de que el espíritu vaya a contestar ni de que su respuesta resulte de ayuda. Si la efigie animal se adquiere de otra persona, carecerá de poder a menos que vuelva a realizarse el ritual de encantamiento.

- ⑤ **Halcón:** Concede 1 dado de bonificación a las tiradas de Descubrir.
- ⑤ **Tortuga:** Concede 1 punto de armadura a modo de protección.
- ⑤ **Coyote:** Concede 1 dado de bonificación a las tiradas de Sigilo.
- ⑤ **Oso:** Concede 1 punto de daño adicional a los ataques cuerpo a cuerpo realizados con éxito.

Encantar flauta ✧**Coste:** POD variable; 1D6 puntos de Cordura**Tiempo de ejecución:** 3+ horas

Aumenta la probabilidad de éxito al ejecutar determinados hechizos. Este hechizo encanta un caramillo o una flauta. El instrumento debe estar hecho de metal al menos en un 90%. Se debe llevar a cabo un ritual para el instrumento musical. Por cada 5 puntos de POD sacrificados, el instrumento deberá sumergirse en sangre todavía caliente durante 2 horas. Por cada 5 puntos de POD se debe matar a un nuevo animal. Por cada punto de POD que contenga, el instrumento añadirá un 2% a la probabilidad de éxito a **Convocar/Atar a un servidor de los dioses exteriores** (véanse páginas 75 y 46) y otros hechizos que requieran el empleo de caramillos o flautas en su ejecución.

Encantar grabación ✧**Coste:** Puntos de magia variables; 5 POD; 1D4 puntos de Cordura**Tiempo de ejecución:** Variable

Este encantamiento, extraño y poderoso, se emplea en combinación con una pieza musical designada para la ocasión. El hechizo consigue que los efectos de la grabación retengan la energía de su actuación en directo mediante una reserva de puntos de magia que se activa al reproducirla.

Todo un grupo puede colaborar en la ejecución del encantamiento. Aquellos que conozcan el hechizo pueden invertir en él tantos puntos de magia como deseen, mientras que los legos en la materia solo podrán colaborar con 1 punto de Magia por cabeza. El total de puntos de magia invertidos en el encantamiento es el mismo al que ascienden las reservas de la grabación cada vez que se reproduce para ayudar en la ejecución de algunos hechizos, como podrían ser **Canción de Hastur** (véase página 53), **Cantar al alma** (véase página 54) y otras manifestaciones mágicas ejecutadas a través de una canción.

Encantar gris-gris ✧**Coste:** 10 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura**Tiempo de ejecución:** 1 día

Concede una mejora temporal a las habilidades de su propietario. El encantamiento se realiza introduciendo algunos ingredientes (piel, sangre, cabellos del futuro propietario, etc.) en una bolsita de cuero, tras lo que se procede al sacrificio de un animal de pequeño tamaño. El ejecutante invierte 10 puntos de magia en el saquito, mientras que el coste para el futuro dueño asciende a 5 POD, 1D4 puntos de Cordura y la cantidad de puntos de magia que decida. Cada punto de Magia sacrificado por el propietario a la hora de crear el *gris-gris* aporta un 1% adicional a una habilidad concreta, excepto Mitos de Cthulhu, mientras lleve el amuleto consigo. La bolsita concederá sus beneficios durante un máximo de 1D100 + 1 días.

Encantar ju-ju (tradicional) ✧**Coste:** 5 POD; 1D4 puntos de Cordura**Tiempo de ejecución:** 1 día

Este hechizo se lleva a cabo mediante un largo ritual en el que se consagra una protección personal (o *ju-ju*) contra la magia negra y requiere el sacrificio de un pollo de plumas negras, así como la participación en el ceremonial del futuro portador. Una vez creado, el *ju-ju* (un amuleto a casi todos los efectos) evitará a los malos espíritus del mundo del vudú, incluidos los hechiceros, que no podrán acercarse a menos de 1,5 m del fetiche. La protección puede infundirse en cualquier objeto que elija el suplicante, y sirve para proteger tanto a una persona, si se lleva puesto, como a un hogar, si se coloca sobre una puerta o ventana.

Encantar libro ✧**Coste:** POD variable; 1D4 puntos de Cordura**Tiempo de ejecución:** 3 días

Encantar cualquier libro en el que se hayan inscrito las palabras del hechizo **Convocar a un vampiro estelar** (véase página 75) sirve de ayuda para invocar a vampiros estelares. La tinta del libro debe contener el icor de un vampiro estelar. El hechicero sacrifica una cantidad variable de POD y medita durante 3 días. Cada punto de POD canalizado en el libro añade un 2% a la probabilidad de éxito del hechicero al **Convocar/Atar a un vampiro estelar**.

Magia intensificada: Hay otras versiones de este hechizo que sirven de ayuda a la hora de convocar a otras entidades menores de los Mitos. Sin embargo, una de las más poderosas permite imbuir en el libro la convocación completa e incluso, en algunos casos, pero no de manera garantizada, el elemento de Atadura correspondiente. Cuando las palabras que contiene el libro se leen en voz alta, el hechizo se lleva a cabo de automáticamente sin importar quién las haya pronunciado. Como consecuencia, el lector sufre una pérdida de 1D10 puntos de magia y 1D4 puntos de Cordura. Si se realiza una ejecución automática como la arriba descrita, el Guardián lanza 1D100. Con un resultado igual o inferior a 80, la convocación se realiza con éxito. El ejecutante que quiera preparar el libro para este tipo de conjuraciones debe invertir 40 POD para garantizar su efecto automático.

Encantar muñeca ✧**Coste:** 5 POD; 1D4 puntos de Cordura**Tiempo de ejecución:** 2 días

La muñeca debe remojarse en un elixir que incluye sangre humana entre sus componentes y, a continuación, hay que pegarle un mechón de cabello de la víctima proporcionado por el suplicante. Cada vez que se clava algo en la muñeca encantada, la víctima siente un dolor agudo en la parte del cuerpo correspondiente o bien náuseas, vértigo, debilidad, etc. En caso de que la aguja o el cuchillo queden clavados en la pequeña efigie, el dolor es constante y la víctima se ve obligada a realizar una tirada Difícil de CON. Si falla, recibe un dado

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

de penalización aplicable a todas sus tiradas relacionadas con habilidades físicas hasta que la aguja o el cuchillo sean extraídos. Retirar los objetos punzantes o quemar la muñeca liberará a la víctima.

Encantar palo ✧

Coste: 5 POD; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

Encanta un palo, sumergiéndolo en la sangre de una criatura de TAM 20 o superior, para que pueda emplearse a modo de arma mágica. Una vez concluido el hechizo, el palo inflige 1 punto de daño adicional (1D6 + 1 si su tamaño es reducido o 1D8 + 1 si es de mayor tamaño) y posee la habilidad de causar daño a las criaturas que solo son vulnerables a las armas mágicas. Sin embargo, no posee efectos adicionales contra las armaduras, que siguen proporcionando su protección habitual.

Encantar paviut (tradicional) (ff)

Coste: 5 POD; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 semana

Encanta un bastón o varita ritual decorada con incrustaciones de piedras, conchas y cristales. Este objeto concede al ejecutante un dado de bonificación al llevar a cabo cualquier hechizo propio de los pueblos indígenas de California, así como al utilizar **Polvo de coyote** (véase página 163). El *paviut* se considera asimismo un palo encantado que causa 1D6 + 1 puntos de daño.

Encantar proyectil ✧

Coste: 5 POD; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

Encanta pequeños proyectiles, como piedras para honda, puntas de flecha o balas, sumergiéndolos en la sangre de una criatura de TAM 20 o superior mientras se entona un cántico. Una vez concluido el hechizo, los proyectiles encantados infligen 1 punto de daño adicional: un revólver del calibre .22 causará, por lo tanto, 1D6 + 1 puntos de daño. Estos pequeños objetos también tienen la habilidad de infligir su daño completo a criaturas que solo son vulnerables a las armas mágicas o que resultan inmunes a las armas capaces de empalar. Sin embargo, no poseen efectos adicionales contra las armaduras, que siguen proporcionando su protección habitual. Cada ejecución del hechizo permite crear 1D4 + 4 proyectiles encantados.

Encantar silbato ✧

Coste: POD variable; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 día

Aumenta la probabilidad del hechicero de **Convocar a un byakhee** (véase página 73). El hechizo encanta un silbato que deberá estar

hecho de una aleación de hierro y plata procedentes de un meteorito. Cada punto de POD sacrificado en el silbato añade un 2% a la probabilidad de éxito al Convocar a un byakhee.

Encantar suero ✧

Coste: 10 POD; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 horas

Mejora la eficacia de un compuesto farmacológico acelerando su interacción con el sujeto sobre el que se aplica. La velocidad habitual a la que opera el compuesto se multiplica por 10, por lo que solo hace falta 1 hora para ver los efectos de un medicamento que en circunstancias normales necesitaría 10 horas para actuar. Para que el hechizo pueda realizarse con éxito, el compuesto debe introducirse en un receptáculo que haya sido tratado con sangre humana. Es, por lo tanto, requisito indispensable que este pequeño contenedor se hierva en sangre durante 2 horas mientras se entonan los ensalmos adecuados.

Encantar tablilla de piedra ✧

Coste: 21 puntos de magia; 10 POD; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 semanas

Esta tablilla debe estar hecha de piedra negra procedente de la ciudad sumergida de R'lyeh y hay que grabarla cuidadosamente durante un periodo de 3 semanas, durante las que el ejecutante invierte 1 punto de Magia diario en la talla. Una vez que la obra está lista, debe sacrificar a un ser humano y un profundo en honor a la tablilla sin derramar sangre alguna, cosa que normalmente se consigue mediante el estrangulamiento y la asfixia. Cuando el proceso termina, la piedra ya está encantada.

El poseedor de la tablilla sufre pesadillas en las que puede ver paisajes alienígenas y percibir levemente enormes masas que supuran, todo ello sobre un fondo de formas y colores cambiantes, mientras oye ruidos de deslizamiento y gorgoteos lejanos. Si decide destruir la tablilla, los sueños se intensifican y provocan el mismo resultado que los efectos del hechizo **Maldición de la piedra** (véase página 146), salvo que la víctima no cae presa de alucinaciones.

Si la tablilla se tira al mar, contacta con 1D8 profundos, sin llegar a atarlos, que se la devuelven a la persona que la ha arrojado. El tiempo que los profundos tardan en entregarla depende de la distancia entre en lugar donde se tiró la piedra y la ciudad de profundos más cercana. Los sueños cesan mientras las criaturas la tienen en su poder. En caso de no escoger este rumbo de acción, las únicas alternativas para acabar con las pesadillas son: entregar la tablilla en mano a una persona dispuesta a aceptarla o sobrescribirla con un **Símbolo arcano** (véase página 180).

Encantar vela (tradicional) ✧**Coste:** 4 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura**Tiempo de ejecución:** 1 día

Este hechizo requiere un día de rituales y puede conceder varios efectos permanentes: mejorar una habilidad en 1D10 percentiles, hacer que alguien se enamore eternamente del suplicante, etc. Cuando el encantamiento se ha completado, la vela puede ser usada por el propio ejecutante o entregada a otra persona. El usuario de la vela, que puede estar o no al corriente de sus cualidades, debe sacrificar 5 puntos de POD y 1D4 puntos de Cordura mientras recita una serie de palabras.

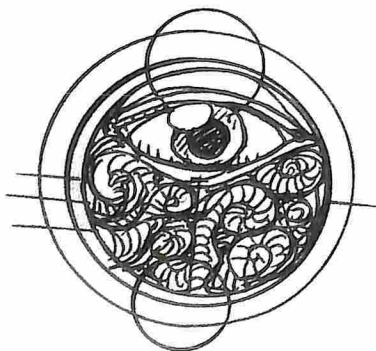
En la cera utilizada para crear la vela hay que mezclar algunos cabellos y recortes de uñas de las manos del suplicante, así como unas gotas de su sangre, y hay que escribir en uno de los lados lo que este quiere que suceda. Además, mientras la vela arde, el suplicante debe llevar a cabo una acción pertinente, como practicar la habilidad que quiere mejorar o pensar en la persona que quiere que lo ame eternamente.

Encarcelar mente 𐄂**Coste:** 10 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura**Tiempo de ejecución:** 6+ horas

Anula la capacidad que pueda tener una entidad de moverse por medios mágicos o naturales de una mente a otra, poseer a otras criaturas o abandonar de cualquier otro modo el cuerpo en el que se encuentra.

El hechizo puede llevarse a cabo por un grupo o una sola persona, siempre mediante una tirada enfrentada de POD contra la mente invasora. En caso de que esta sea derrotada, queda atrapada para siempre en el cuerpo en el que se encuentra. Si se utiliza contra un primigenio, un dios exterior o un avatar, el hechizo solo mantiene atrapado al objetivo durante (600 - POD) minutos. Y'golonac (POD 140), por ejemplo, estaría atrapado durante 7 horas y 40 minutos (600 - 140 = 460 minutos).

Otros nombres alternativos: *Preso del cascarón de los vivos, Confinar al demonio de la mente, Capturar a un espíritu.*

**Encerrar a Eihort** 𐄂**Coste:** Puntos de magia variables; 1D4 puntos de Cordura por participante**Tiempo de ejecución:** 3 asaltos

Obliga a este primigenio a permanecer durante un año y un día en su laberinto de Inglaterra. Tanto el realizador como el resto de los que conocen el hechizo pueden gastar en él la cantidad de puntos de magia que quieran, y aquellos que no lo conocen pero que toquen al realizador, pueden añadir 1 punto de Magia por persona. Ahora bien, todos los presentes deben pagar 1D4 puntos de Cordura por su participación en el ritual. El total de puntos de magia obtenido se multiplica $\times 5$ para obtener un valor percentil que el ejecutante utiliza para realizar una tirada enfrentada de POD contra Eihort (POD 150). Si el mago obtiene la victoria, el hechizo se lleva a cabo de manera satisfactoria y Eihort permanece en su laberinto durante los siguientes 366 días.

Otros nombres alternativos: *Flagelo de Eihort.*

Encontrar a un hombre serpiente 𐄂**Coste:** 3 puntos de magia**Tiempo de ejecución:** 2 asaltos

Informa al ejecutante de la dirección y la distancia a la que se encuentra el hombre serpiente más cercano, ignorando a aquellos especímenes demasiado degenerados como para que puedan considerarse verdaderos miembros de la especie. El hechizo posee un alcance máximo de 8 km y es conocido por un gran número de magos de la especie a la que alude. No obstante, no hay constancia de que los seres humanos hayan llegado a aprenderlo o que se haya registrado por escrito en una lengua humana.

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Encontrar a un soñador (Tierras del Sueño y Mundo de la Vigilia) 𐄂 𐄂**Coste:** 1 punto de Magia; 1 Punto de Cordura**Tiempo de ejecución:** 10 minutos

Este hechizo puede llevarse a cabo indiferentemente en las Tierras del Sueño o el Mundo de la Vigilia para localizar a un soñador que el ejecutante haya tenido ocasión de conocer en persona en alguno de los mundos. El mago coloca una aguja en un cuenco de agua y se concentra mientras realiza un retrato de su objetivo, que más tarde lanza a las llamas para aspirar su humo. Mientras la imagen arde, la aguja gira sobre sí misma y señala la dirección en la que se encuentra la persona que desea localizarse. La distancia a la que se encuentra puede inferirse de la intensidad con la que se alzan las llamas. La ejecución repetida del hechizo y una correcta triangulación permiten precisar la posición del objetivo.

Otros nombres alternativos: *Descubrir al viajero, La aguja que a todos encuentra.*

Encontrar Portal ➡

Coste: 1 puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 20 minutos

Mediante una serie de gestos y un cántico determinado, el hechizo revela al ejecutante la existencia de cualquier Portal dentro de su campo de visión. Aunque puede localizar un Portal, este hechizo no sirve para abrirlo, cerrarlo, crearlo ni permitir el paso a través de su umbral. Esta versión limitada del hechizo tampoco permite al ejecutante determinar si el Portal sirve para viajar a través del espacio o del tiempo.

Otros nombres alternativos: *Buscar Portal a otros lugares, Visión del viaje lejano, Encontrar el camino.*

Engañar a un soñador ☞

Coste: 8 puntos de magia; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 20 minutos

Llama y atrae a un alma o espíritu concreto que se encuentre fuera de su cuerpo, como sería el caso de un soñador. El hechicero debe estar a una distancia máxima de 8 km de la víctima y vencerla en una tirada enfrentada de POD. Si lo consigue, el espíritu es atraído ante la presencia del ejecutante y queda expuesto a hechizos como **Atar un alma** (véase página 44).

Si la víctima elude la captura, su espíritu se aleja; pero le da tiempo a ver al hechicero y el sitio en el que se encuentra, aunque quizá no reconozca el lugar y solo recuerde este encuentro como un sueño algo más vívido de lo normal.

Otros nombres alternativos: *Engaño del alma, Red del alma, La trampa del sueño eterno.*

Ensalmos de la sexta sathlatta ☐ ☞

Coste: N/A

Tiempo de ejecución: 1 asalto

El ensalmo puede usarse con distintos fines sin coste alguno de Cordura ni de puntos de magia, pero con consecuencias potencialmente fatales para el ejecutante.

Si se inscribe sobre una oblea de harina con los caracteres ptholitas originales y se emplea en combinación con el cántico Hoy-Dhin que se incluye en el *Necronomicón*, puede emplearse para que la Negrura descienda sobre un enemigo siguiendo las mecánicas de **Llamar a la Negrura** (véase página 141).

Pronunciar el ensalmo antes de dormir, por otra parte, permite que el ejecutante pueda contactar en sueños con Yibb-Tstll.

Finalmente, si 13 personas lo entonan el primer día de cualquier calendario, sin importar la tradición, Yibb-Tstll será debidamente convocado.

Todos los usos del ensalmo requieren una tirada de POD por parte del ejecutante. Si fracasa, el hechicero llama la atención de Yibb-Tstll: cómo se manifiesta es decisión del Guardián.

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Envenenamiento sanguíneo (tradicional) ☞

Coste: puntos de magia variables; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 semanas

Expone al objetivo a un agente infeccioso. Tras 2 semanas preparando un nauseabundo ungüento, el hechicero debe tocar a la víctima con él para provocar la infección. Los síntomas se manifiestan tras 12 h de incubación y provocan una pérdida de 1D3 puntos de vida diarios durante 1D3 días, además del malestar producido por la fiebre, los escalofríos, las náuseas, los sarpullidos en lugares incómodos, una constante sensación de temor, etc. Este cuadro clínico podría incrementar el nivel de dificultad de algunas tiradas de habilidad o imponer un dado de penalización si el Guardián lo considera apropiado. Por cada 2 puntos de magia adicionales que se hayan invertido a la hora de ejecutar el hechizo, su duración se prolonga durante otro día.

Es improbable que la intervención de un médico pueda ayudar a la víctima del hechizo, puesto que el envenenamiento es de naturaleza mágica: los profesionales sanitarios no están en situación de descubrir ni comprender su causa. Ciertas bendiciones y rituales de curación podrían aportar una ayuda limitada o incluso anular por completo los efectos del hechizo.

A discreción del Guardián: *El hechicero podría verse obligado a superar una tirada de Mitos de Cthulhu, Ciencias ocultas o Arte/Artesanía (pociones) para garantizar que las instrucciones se siguen correctamente.*

Otros nombres alternativos: *Toque venenoso, El Temor, Plaga.*

Enviar a los muertos ☐

Coste: 10 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 5 asaltos

Causa un daño considerable a la víctima, quizá incluso la muerte. El hechicero o el suplicante deben mezclar algún elemento ligado estrechamente a la víctima (cabellos, recortes de uñas, ropa, etc.) con varios puñados de tierra extraídos de un cementerio. Para que el hechizo surta efecto, el ejecutante debe vencer a la víctima en una tirada enfrentada de POD sin limitaciones de distancia entre ambos. Una vez completado el hechizo, el mago o el suplicante deposita la pertenencia encantada en un lugar donde la víctima pueda pisarla, bien sea dejándola en el suelo o enterrándola. Si la víctima camina sobre el objeto, los espíritus de los muertos entrarán en su cuerpo con la angustia, la ansiedad, el deterioro mental y los posibles daños físicos que esto conlleva.

~ Efectos de Enviar a los muertos ~

Lanza 1D10 para determinar la gravedad con la que el hechizo afecta al objetivo.

1D10	Efectos del hechizo
1-5	La víctima pierde inmediatamente 1D10 puntos de Cordura.
6-9	La víctima sufre una enfermedad debilitante durante 1D4 + 1 días, que causa 1D6 puntos de daño y le reducción temporal de 20 FUE y 20 DES. Estas pérdidas se recuperarán más adelante a razón de 5 puntos por atributo al día.
10	La víctima entra en coma y muere al cabo de 1D6 + 1 días si los muertos no son expulsados de su cuerpo mediante un exorcismo mágico, el uso de otros hechizos o haciendo que el ejecutante revierta la maldición.

El Guardián debe decidir el modo en que los espíritus de los muertos se manifiestan en la víctima. Podría ser mediante la aparición de marcas de dedos, manos o rostros en la piel del objetivo, el oscurecimiento de los ojos hasta que parezcan desprovistos de alma, a través de voces extrañas que hablan por boca del individuo, etc.

Otros nombres alternativos: *Víctima de vuestro propio enemigo, Posesión, Rencor de los muertos.*

Enviar serpiente sagrada ☿

Coste: 10 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 4 asaltos

El hechizo, que solo puede llevarse a cabo en una zona consagrada a Yig, transporta a una serpiente letal hasta la ubicación de la víctima. Las acciones y la descripción del objetivo deben repetirse en voz alta en varias ocasiones a lo largo del ritual, que conduce a la serpiente hasta el lugar donde se encuentre el desgraciado en esos momentos. El animal puede realizar un ataque por sorpresa a su llegada, que impactará en el blanco de manera automática. No obstante, las circunstancias en las que se produce el encuentro y el criterio del Guardián deben determinar si la víctima tiene ocasión de percibir su presencia. Un Guardián benévolo, por ejemplo, podría permitir una tirada de Descubrir, Escuchar o Suerte para detectar a la criatura. Si la serpiente sagrada fracasa en este primer ataque, persigue al objetivo atacándole una y otra vez. Su mordisco inflige 2 puntos de daño, más los efectos derivados de un veneno fuerte (2D10 puntos de daño), lo que suele conducir a la muerte

tras unos cuantos minutos de agonía. Una tirada Extrema de CON reduce el daño a la mitad.

La serpiente sagrada adopta la forma de la variedad dominante en el ámbito geográfico del ejecutante, pero tiene un tamaño mucho mayor. A menudo muestra una marca blanca en forma de luna creciente en la cabeza.

Otros nombres alternativos: *Don de Yig, Bendición de Yig.*

Enviar sueño ☿

Coste: 5 puntos de magia; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 10 minutos

El ejecutante envía un sueño breve y específico, que puede adoptar la forma de una escena, una imagen o una emoción (p. ej. una corazónada o puro terror). Hace falta un cuenco de cobre grabado con ciertas runas que debe llenarse con hierbas y un poco de sangre del hechicero. Tras prender fuego a la mezcla, un humo verdoso comienza a emerger del tazón. La víctima tiene que estar durmiendo y encontrarse a un máximo de 30 km del hechicero. El ejecutante debe vencerla en una tirada enfrentada de POD para poder enviar el sueño.

Magia intensificada: Una variante de este mismo hechizo produce terribles pesadillas derivadas del conocimiento de los Mitos de Cthulhu que posee el ejecutante, aunque para poder llevarla a cabo debe tener una puntuación mínima de 20% en esta habilidad. El coste del hechizo no varía, pero los puntos de Cordura perdidos se incrementan a 6. La víctima recuerda la pesadilla al despertar, lo que le produce una pérdida de 1D4 puntos de Cordura. Si estas pesadillas inducidas por los Mitos se dirigen al mismo objetivo durante largos períodos de tiempo, el Guardián podría decidir que su puntuación de Mitos de Cthulhu aumente.

Otros nombres alternativos: *Transmitir ensoñaciones nocturnas, Inducir visiones de pesadilla, Susurros de la oscuridad, Iluminar a los no creyentes, Enviar locura.*

Escudo flamígero (Tierras del Sueño) ☿

Coste: Puntos de magia variables; 1+ POD; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. Ante la mano del ejecutante se forma un disco llameante con un diámetro de 30 cm por cada punto de Magia invertido al llevar a cabo el hechizo. Una vez que el escudo ya está creado, se puede mover a razón de 1 m por cada punto de Magia gastado para este fin. Esta defensa mágica bloquea los efectos de **Paralización de Eanora** (véase página 158), **Viento viridiano** (véase página 190), **Red blanca de Soren** (véase página 172), **Creación de venerabilidad** (véase página 76) y **Gloria del serafín** (véase página 122). En caso de que el escudo entre en contacto una criatura viva que no esté hecha de fuego, la entidad sufre 1D6 puntos de daño que ignoran toda armadura.

Otros nombres alternativos: *Escudo magnífico de Y'sr, Barrera calefactoria, Respuesta llameante.*

Esferas lavanda de Ptath (Tierras del Sueño) ♡

Coste: 8+ puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. El mago crea una esfera de energía de color rosa violáceo por cada 8 puntos de magia gastados en el momento de la ejecución. Las esferas tienen el tamaño de un balón de baloncesto, vagan a la deriva con MOV 5 y estallan causando 3D6 puntos de daño en 1 m a la redonda en cuanto chocan con un objeto. Si hay otro orbe dentro del área de efecto, también explotará, lo que puede iniciar una reacción en cadena si el estallido se produce con otras esferas de Ptath en las proximidades. El hechicero puede dirigir las hacia un objetivo designado para atacarlo o bien ordenarles que lo sigan durante un máximo de 1 hora, tras lo que desaparecen sin causar daño. Los **Dardos esmeralda de Ptath** (véase página 87) pueden destruir estos orbes evitando la explosión.

Otros nombres alternativos: *Ovillos aéreos del desastre, Inconcebible perdición hipnótica.*

Espejo de Tarkhun Atep ♡

Coste: 5 puntos de magia; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: Medio día

El hechicero es capaz de proyectar su imagen en un espejo u otra superficie reflectante que la víctima esté observando, ya sea para acosarla o a modo de advertencia.

La víctima puede encontrarse en cualquier lugar de la Tierra. El hechicero necesita disponer de un espejo lo bastante grande como para poder ver en él su cabeza y su cuello. Mientras lo mira y se hace una imagen mental de la víctima, debe pronunciar un encantamiento y esperar. La próxima vez que el objetivo mire una ventana oscurecida, un espejo o cualquier otra superficie reflectante, empezará a formarse en ella la imagen del hechicero. Si el hechicero se cansa de esperar antes de que el objetivo mire una de estas superficies, esa pérdida de atención hará que se interrumpa el hechizo.

En algunas ocasiones, la imagen reflejada del ejecutante mirará fijamente a los ojos de la víctima. En otras, se verá al hechicero como si estuviera justo detrás de la víctima. Si la víctima lleva gafas, puede que hasta se inviertan las imágenes reflejadas en los cristales. El objetivo puede escuchar palabras y frases cortas pronunciadas por el hechicero. El hechicero también puede ver al objetivo y sus inmediaciones a través de su espejo.

Otros nombres alternativos: *La advertencia plateada, Reflejo de odio, El ojo que todo lo ve.*

Espiral de Suth (Tierras del Sueño) ♡

Coste: 12 puntos de magia; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. El ejecutante crea una espiral luminosa de color blanco verdoso que rota lentamente (MOV 1) en dirección al objetivo designado, que puede encontrarse a una distancia máxima de 100 m. Al encontrarse con el blanco, la espiral crea un agujero circular de 1 m de diámetro y de profundidad variable según el material de que se componga el objetivo: 0,6 m si es de granito, 1,5 m si es de madera o 20 cm si es de hierro. Cualquier ser humano que no se aparte del rumbo de la espiral a medida que se acerca morirá al momento con un agujero abierto en su propio cuerpo.

Otros nombres alternativos: *Tajo artero, Voluntad corrosiva, Espiral.*

Estabilidad (Tierras del Sueño) ♡

Coste: 6 puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. Del cuerpo del ejecutante emergen finas líneas de energía que lo anclan al lugar en el que se encuentra sin importar lo que suceda a su alrededor. Estabilidad actúa como la defensa idónea ante **X viviente** (véase página 193) y **Lanzamiento desgarrador** (véase página 130). Los primero 6 puntos de magia invertidos permiten que el hechizo se mantenga activo durante 1D6 + 2 asaltos, pero su duración puede prolongarse durante otros 1D6 + 2 asaltos mediante el pago de 6 puntos de magia adicionales. Este proceso puede repetirse tantas veces como se desee.

El mago conserva la estabilidad por precaria que sea su posición. Si ejecuta el hechizo mientras se precipita desde las alturas, quedará suspendido en el aire hasta que se agote la duración y después reanudará la caída. El hechicero se resiste a cualquier movimiento que se intente ejercer sobre él con una FUE igual al doble de sus puntos de POD. Si este valor de FUE es superado por otro medio mágico en una tirada enfrentada, la Estabilidad se romperá y el cuerpo del hechicero podrá ser trasladado según las normas habituales.

Otros nombres alternativos: *Cohesión de hierro, Inamovilidad, Preservación del reposo.*

Exaltación ♡

Coste: Puntos de magia variables; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 5 asaltos

Una sensación de bienestar invade al receptor del hechizo, que siente como su alma se eleva y recupera sus puntos de Cordura. El ejecutante debe entonar una vehemente súplica a lo largo de 5 asaltos y realizar una tirada enfrentada de POD contra su objetivo. Si el mago obtiene la victoria, el beneficiario recupera 1D6 puntos de Cordura temporales por cada 12 puntos de magia que se hayan

invertido en el hechizo. Estos puntos desaparecen al cabo de 24 horas, si no se han perdido antes por otras causas, pero pueden servir para aliviar un estado de locura temporal.

Si el beneficiario del hechizo sufre de locura indefinida, el ejecutante puede sacrificar 5 POD para que el enfermo recupere 1D6 puntos de Cordura permanentes, aunque estos puntos pueden perderse, como es lógico, a través de experiencias que pongan a prueba su estabilidad mental.

El hechizo solo puede ejecutarse sobre un objetivo durmiente, el cual experimenta dulces sueños y un profundo descanso a lo largo de la noche.

Otros nombres alternativos: *Calmar la mente, Infundir alivio bendito sobre el desasosiego del pasado, Barrera de la percepción.*

Exaltación del Ser sin Piel

Coste: 20 puntos de magia; 1D10 + 10 puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: 20 horas

Ha quedado constancia por escrito de que Sedefkar llegó a utilizar este hechizo para traer el horror del Ser sin Piel a la ciudad de Constantinopla. Requiere sacrificar a 10 humanos, todos desollados, y una serie de rituales atroces, cada uno de ellos realizado en la agnía de la muerte, mientras se dedica una letanía a Nyarlathotep. Al realizarlo, se incita a cualquier ser humano en un radio de 15 km a cometer actos de violencia que están dedicados al Ser sin Piel, aunque ellos no lo sepan. Las víctimas pueden resistirse superando la tirada de Cordura.

Nota: Véase Horror en el Orient Express para obtener más información acerca de Sedefkar y el Ser sin Piel.

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Explosión cardíaca (Tierras del Sueño)

Coste: 12 puntos de magia; 1D10 puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: 3 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. Tras concentrarse durante 3 asaltos señalando a la víctima, el ejecutante realiza una tirada enfrentada de POD contra ella. Si obtiene la victoria, el corazón del objetivo comienza a latir de manera descontrolada, cada vez con mayor rapidez y fuerza, hasta que 1D6 asaltos más tarde explota atravesando la pared torácica. La víctima muere al instante, deleitando a los espectadores con una visión que produce una pérdida de 0/1D4 puntos de Cordura a cada testigo.

No obstante, un objetivo avisado puede sobrevivir a este hechizo. Una tirada de Soñar, Mitos de Cthulhu o incluso otras habilidades a discreción del Guardián pueden contrarrestar o modificar los efectos. De este modo es posible limitar las consecuencias a la pérdida de 2D6 puntos de daño, 2D6 puntos de magia o 2D6 puntos de Cordura a elección del Guardián.

Otros nombres alternativos: *La garra terrible de la perdición, La agonía infatigable, Abrazo del corazón.*

Explosión conmocionante (Tierras del Sueño)

Coste: 16 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. Una caótica explosión de energía azul y verde cubre hasta un máximo de 9 m en dirección al objetivo, quien tendrá que vencer al ejecutante en una tirada enfrentada de POD para evitar quedarse sordo, ciego, mudo y entumecido. La desafortunada víctima puede realizar una tirada Extrema de POD por cada hora que pase después de recibir el impacto de la Explosión conmocionante con la esperanza de romper la maldición y anular sus efectos.

Otros nombres alternativos: *Semejanza cadavérica, Así adormezcas a tu enemigo.*

Explosión mental

Coste: 10 puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: Instantáneo

La víctima de este hechizo sufre una terrible agresión mental que provoca la pérdida de 5 puntos de Cordura y le induce una locura temporal. El ejecutante tendrá que vencer a objetivo en una tirada enfrentada de POD para que el hechizo surta efecto. Si lo consigue, la víctima se verá afectada según las reglas habituales de locura temporal: comenzará con un episodio de locura y puede que continúe sufriendo alucinaciones, vivencias retrospectivas y pesadillas durante los días siguientes.

Otros nombres alternativos: *Maldición de la debilidad, Oleada de perdición, Abismo del ojo de la mente.*

HECHIZOS PARA EXPULSAR A UN DIOS

Coste: Puntos de magia variables
Tiempo de ejecución: 1+ minutos

Es posible expulsar a una deidad que se niega a abandonar la Tierra. Cada hechizo de Expulsión es diferente; el ejecutante debe conocer el hechizo de Expulsión específico para cada deidad. Primero se debe invertir 1 punto de Magia por cada 25 POD (redondeando hacia abajo) que posea la deidad. Esto proporciona una probabilidad inicial del 5% de expulsar al dios y abre una vía para su destierro.

Por ejemplo: *Cthugha tiene POD 210, por lo que habrá que invertir 8 puntos de magia en «abrir el camino» para expulsar a esta terrible monstruosidad.*

Una vez se haya preparado esa vía, el sacrificio de más puntos de magia podrá hacer que la deidad se sienta obligada a partir.



En esta, la segunda etapa, cada punto de Magia sacrificado aumenta la probabilidad de que la deidad se marche en un 5%. Por lo tanto, sacrificar 10 o más puntos de magia añade 50%+ a la probabilidad. Como ocurre con los **hechizos de Llamada** a un dios (véase página 134), un grupo de personas puede colaborar para ejecutar Expulsar a un dios. No obstante, las variantes concretas podrían hacer variar el número de puntos de magia aportado por cada *ayudante*, en tanto que el ejecutante principal siempre podrá gastar tantos como quiera. El hechizo de Expulsión tarda al menos 1 minuto en llevarse a cabo, al que aún habrá añadir 1 asalto por cada participante adicional que quiera colaborar con sus puntos de magia.

Por ejemplo: 8 puntos de magia abren la vía para Cthugha, lo que representa una probabilidad de expulsión del 5%. Sacrificar 10 puntos de magia adicionales aumenta la probabilidad al 55%. Para conseguir una probabilidad de expulsar a Cthugha del 99% (el máximo posible), los participantes deberán sacrificar 8 + 19 puntos de magia entre las dos etapas para un total de 27 puntos de magia.

Tira 1D100 contra la probabilidad total de expulsión. Como ocurre con Llamar a un dios, el ejecutante es el foco del hechizo; otros miembros del grupo pueden aportar puntos de magia. Los hechizos de Llamar a un dios siempre requieren unas condiciones y rituales especiales; sin embargo, la vertiente de Expulsión del hechizo se puede ejecutar en cualquier momento y desde cualquier lugar. Nótese que, a discreción del Guardián, podrían darse excepciones ocasionales a esta regla.

A pesar de que muchos hechizos de Llamada incorporan un elemento de Expulsión, a menudo no es el caso. Las transcripciones incompletas, la falta de conocimiento o la simple perversidad del copista son algunas de las razones por las que el hechizo de Expulsión puede haber llegado a obviarse en el tomo al que tiene acceso el hechicero. Si llegara a darse este caso, aquellos que deseen Expulsar a un dios tendrán que encontrar primero el hechizo adecuado.

Otros nombres alternativos: Cuando elabores otros nombres alternativos para los hechizos de Expulsar a un dios, considera las siguientes palabras como fuente de inspiración:

- | | | |
|--------------|--------------|-------------|
| ⑨ Ahuyentar | ⑨ Exorcizar | ⑨ Renegar |
| ⑨ Desahuciar | ⑨ Expulsar | ⑨ Renunciar |
| ⑨ Destierro | ⑨ Perdición | ⑨ Repeler |
| ⑨ Exiliar | ⑨ Proscribir | ⑨ Repudiar |

Además, intenta utilizar nombres evocadores y sutiles para la deidad de los Mitos concreta, en lugar de limitarte a utilizar su nombre común: las diversas culturas han creado un amplio abanico de apelativos para estas entidades. No hay ningún motivo por el que el nombre de un hechizo relacionado con Yog-Sothoth no pueda hacer referencia a ese ser como *Las Esferas Abominables* o *El Insaciable Bebedor de Almas*, y cosas por el estilo.

Expulsar a un espíritu 𐄎

Coste: Puntos de magia variables; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1+ horas

Expulsa a un espíritu y le obliga a regresar al lugar del que ha venido, lo que puede incluir su propio cuerpo en caso de que haya adoptado forma incorpórea. Las prácticas para llevar a cabo este hechizo varían de cultura a cultura en cuanto a rituales, ingredientes y los lugares más adecuados para llevarlo a cabo. La cantidad de puntos de magia que debe invertir el hechicero depende de la naturaleza del espíritu, puesto que el coste de Expulsar a un espíritu siempre es igual a una quinta parte del POD de la criatura a exorcizar. A continuación, el ejecutante y el objetivo realizan una tirada enfrentada de POD. Si el hechicero obtiene la victoria, el espíritu es expulsado. Hasta 2 ayudantes, que deben conocer el hechizo y estar dispuestos a colaborar por voluntad propia, pueden aportar un máximo 10 puntos de magia para asistir al ejecutante y añadir así un dado de bonificación a la tirada enfrentada.

Nota: Los espíritus que se encuentran vinculados a un objeto inanimado, como una reliquia o un fetiche mágico, no resultan afectados por este hechizo.

Otros nombres alternativos: Exorcismo, Ostracismo del diablo, Rechazar a un fantasma.

Expulsar a un shan 𐄎

Coste: 10 puntos de magia, 1+ puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

Sirve para sacar a un shan (insecto de Shaggai) del interior de un huésped vivo al que hay que situar dentro de una estrella de cinco puntas de 1,5 m de diámetro delimitada con verbena. El objetivo del hechizo pierde 1 punto de Cordura, coste que se duplica en caso de que el ejecutante lo lleve a cabo sobre sí mismo. Después de la ceremonia, la estrella sigue protegiendo contra nuevas invasiones de estos parásitos durante 12 horas.

Otros nombres alternativos: Rito de extracción, Purificación de la escoria de Shaggai, Protección de las cinco puntas.

Expulsar al demonio 𐄎

Coste: 10 puntos de magia, 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 día

Este hechizo, que sirve para liberar al objetivo de la posesión de una criatura alienígena, requiere un ritual bastante elaborado y agotador en el que se emplean numerosos componentes de magia tradicional a lo largo de todo un día. El ejecutante debe vencer a la criatura alienígena en una tirada enfrentada de POD, aunque puede contar con la ayuda de hasta 2 ayudantes que deben conocer el hechizo y estar dispuestos a colaborar por voluntad propia con 10 puntos de

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

magia por cabeza. Esto añadirá un dado de bonificación más que bienvenido a la tirada, puesto que el ritual se lleva a cabo sin ayuda tan solo en contadas ocasiones.

Las distintas culturas han desarrollado formas diferentes de llevar a cabo el hechizo, según pertenezcan a sociedades africanas, celtas, árabes, etc. Así pues, los ingredientes materiales requeridos en cada caso reflejan el contexto cultural del ejecutante.

Esta magia puede utilizarse contra muchos tipos de criaturas, incluso para ayudar a una persona poseída por Y'golonac, por una mente de la gran raza de Yith o incluso para expulsar a las crías de Eihort. Si la criatura que emerge de la víctima es visible, todos los presentes deben realizar la tirada de Cordura apropiada.

Otros nombres alternativos: *Rito del exorcismo, Obligar al demonio, Asesinato del alma.*

Expulsión onírica (Tierras del Sueño) ♀

Coste: Puntos de magia variables; 1D10 puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: 5 minutos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. El ejecutante expulsa a un soñador sin importar lo estrechamente ligado que se encuentre a las Tierras del Sueño. El coste en puntos de magia es igual a la quinta parte del POD de la víctima, que debe encontrarse en un radio de 10 m del ejecutante. La expulsión es permanente, puesto que destruye la forma onírica del soñador. No obstante, no ejerce efecto alguno sobre las criaturas nativas de las Tierras del Sueño.

Otros nombres alternativos: *Disolución del sueño, Expulsar a un soñador, La maldición de la vigilia.*

Extensión oscilante ⚡ ⚡

Coste: 10 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: 1 hora

Crea un área que reduce las facultades mentales de todo aquel que se encuentre en su interior. El hechicero comienza definiendo la zona, con sus límites y dimensiones, por medio de extraños movimientos rotatorios que realiza con las manos y los brazos mientras entona un cántico. La extensión así descrita, que no puede ser superior a 1,8 m², permanece invisible hasta que alguien accede a ella: momento en que el espacio se llena de luces y sonidos palpitantes. Este *ruido* afecta a las habilidades mentales y la voluntad de todo aquel que se encuentre en su interior y reduce a la mitad sus valores de POD, INT y EDU, así como sus habilidades mentales y de conocimiento. Esto hará que cualquier tirada asociada a estos rasgos se considere Difícil dentro de los límites del área hechizada, que paraliza las mentes de sus prisioneros debido a los extraños estímulos que los rodean. Una vez por asalto, sin contar el de activación, aquellos atrapados en su interior pueden realizar una tirada de POD o INT para caminar o arrastrarse hasta fuera de sus límites.

Las personas que se encuentren fuera de la zona afectada no ven ni oyen nada: solo perciben que la gente en su interior se comporta de manera extraña sin razón aparente. El lugar se mantiene hechizado durante 1 hora, pero esta duración puede prolongarse durante otros 60 minutos a costa de gastar 10 puntos de magia adicionales.

Magia intensificada: Los magos más retorcidos preparan sus extensiones debilitantes con sumo cuidado para garantizar que el resto de su arsenal mágico resulte más efectivo contra aquellos a quienes desean dañar, atrapar o esclavizar. Una variante del hechizo permite que el ejecutante genere una onda de debilitamiento mental que puede lanzar a un máximo de 6 m de distancia y que afecta a todos los objetivos que se encuentren dentro de un área de 1,5 m de radio. Aquellos sobre quienes impacte el arco sufrirán los efectos descritos más arriba durante 1D4 + 1 asaltos.

Otros nombres alternativos: *Baluceo, Caja de debilidad, Círculo de empobrecimiento.*

Extracción del alma ⚡

Coste: 10 puntos de magia; 5 puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: 24 horas

Permite esconder el alma de una persona, normalmente en un tarro de arcilla, con el fin de protegerla. La ceremonia, larga y elaborada, se centra en el objeto que ha fabricado el ejecutante para hacer las veces de receptáculo. La persona a la que se le extrae el alma, en caso de no tratarse del propio hechicero, debe estar presente en la ceremonia, dar su autorización para que el hechizo se lleve a cabo y sacrificar 1D6 puntos de Cordura; de lo contrario, la extracción fracasará. Una vez concluido el ceremonial, el suplicante puede seguir con su vida y obtiene además un dado de bonificación a todas las tiradas que realice para resistir hechizos que se lancen en su contra, es decir, aquellos que requieren una tirada enfrentada de POD para funcionar. Pueden darse ciertos efectos secundarios como consecuencia del proceso, como accesos de despersonalización, que adoptan la forma de fobias o manías en caso de que el individuo sufra un episodio de locura o enajenación.

Si un enemigo se hace con el tarro de arcilla donde está escondida el alma, puede dirigir sus hechizos hacia el objeto. De este modo no solo anula el dado de bonificación de la víctima, sino que además le causa el máximo daño posible y los efectos más perjudiciales que haya a su alcance.

Otros nombres alternativos: *Esconder un alma, Crear tarro ju-ju, Contrarrestar maleficio, Crear vasija de consuelo.*



Híbrido humano de tindalosiano

Incluso cuando trata de manifestarse mediante forma humana, la imagen del híbrido a menudo tiembla y oscila como si estuviera compuesta por pequeñas ondas. Su existencia atraviesa los reinos hiperdimensionales y parece cambiar de aspecto cuando, en realidad, el efecto se debe a que los ojos tridimensionales de un mero mortal solo son capaces de captar ciertos fragmentos de su ser en un solo momento. Si el híbrido no se manifiesta bajo apariencia humana, las porciones visibles de su cuerpo cambian de manera radical: las manos se convierten en un conglomerado de cristales triangulares que recuerdan remotamente a las garras de un lobo, el rostro queda sustituido por unas grandes fauces abiertas de par a par con una hilera de colmillos cristalinos, la silueta se modifica sin cesar haciendo que pequeños trozos de su cuerpo aparezcan de la nada o regresen a ella, y la sustancia expuesta se presenta como un cúmulo de ángulos sin una sola curva en su ser. Los híbridos pueden extender una lengua similar a la de un ofidio, pero de color azulado, para alimentarse de sus víctimas.

FUE 130	CON 130	TAM 85	DES 95	INT 85
APA ‡/00*	POD 120	EDU ‡	COR 00	PV 22
BD +2D6	Corp. : 3	Mov. : 10	PM : 24	

* Se modifica según adopte forma humana o de híbrido.

‡ Los valores de APA y EDU no se ven afectados.



Pérdida de Cordura: No se aplica al contemplar su forma humana. Verlo bajo su aspecto tindalosiano produce una pérdida de 1D2/1D12 puntos de Cordura.

- F -

Fabricar brebaje de Phan

Coste: 10 puntos de magia; 5 puntos de Cordura durante la fabricación

Tiempo de ejecución: 3 días

Esta receta mágica, que parece haber sido originalmente empleada por los hombres serpiente, requiere varios ingrediente ilegales y difíciles de conseguir, entre ellos, resina fresca de amapola y bazo de oso. El producto resultante es un denso icor que calma la mente tanto como la desorienta.

Mezclado con la comida o la bebida del objetivo, minará su voluntad durante un número de días igual a una quinta parte del POD del personaje. A lo largo de este período, la víctima quedará subyugada a las exigencias de la persona que le ha suministrado la droga, lo que facilita el «lavado de cerebro» para que adopte el punto de vista y las creencias de su manipulador. El uso de la sustancia deja de ser necesario al cabo de 2 o 3 semanas, puesto que las modificaciones mentales se habrán completado. Estas no incluyen cambios conductuales ni de personalidad más allá de los que provocados deliberadamente por el administrador de la mezcla. Las alteraciones provocadas por esta droga hipnótica podrían revertirse con ayuda de una larga terapia.

A discreción del Guardian: *El hechicero podría verse obligado a superar una tirada de Mitos de Cthulhu, Ciencias ocultas o Arte/Artesanía (pociones) para garantizar que las instrucciones se siguen correctamente.*

Magia intensificada: Se cree que el bebedizo original de los hombres serpiente ejercía pleno efecto tras administrar una sola dosis, lo que permitiría reducir el tiempo y la cantidad de la pócima necesaria para manipular a una víctima.

Otros nombres alternativos: *Cerveza de la espesura, Toxina de control mental.*

Fabricar droga de Liao

Coste: 15 puntos de magia durante la fabricación

Tiempo de ejecución: 1 día

Una sola dosis de esta droga requiere la mezcla de sustancias caras y exóticas que permiten que la mente vague por el tiempo y el espacio nada más ingerirlas. En el caso de realizar con éxito una tirada de POD, el sujeto puede guiar su consciencia en la dirección que desee. Mantener los efectos después de que la droga se apodere del consumidor requiere 1 punto de Magia por minuto, por lo que la experiencia puede prolongarse tantos minutos como puntos de magia posea el usuario. No obstante, la duración podría llegar a incrementarse consumiendo puntos de vida una vez que las reservas mágicas se han agotado.

El sujeto percibe cómo su entorno se oscurece y los objetos se desvanecen hasta verse dominado por un estado de disociación que le hace sentir que está abandonando la habitación. Se ve asaltado asimismo por una profunda expectación al ver y sentir a la vez todos los puntos del espacio-tiempo. Esta sensación puede ser desconcertante, aterradora o incluso confundida con un inicio de locura, lo que requeriría una tirada de Cordura (1/1D4). Sin embargo, este no es el único peligro que conlleva la droga: si la mente del usuario se aleja demasiado hacia delante o hacia atrás en el tiempo, podría comenzar a percibir las monstruosas maquinaciones de los Mitos y verse obligado a realizar nuevas tiradas de Cordura a discreción del Guardián.

Incluso así, el consumidor podría optar por retroceder aún más en el tiempo. Las curvas y los ángulos se hacen entonces manifiestos mientras las formas se retuercen y mutan ante sus ojos, lo que hace que experimente tal sensación de pavor que sufre una pérdida de 1/1D6 puntos de Cordura. El viajero percibe entonces un olor acre e indescriptible, tan nauseabundo que apenas lo puede soportar. Llegado a este punto, es posible que se tope con los perros de Tindalos: un encuentro que podría resultar fatal.

El usuario queda inconsciente cuando sus puntos de magia se agotan, aunque un amigo podría sacudirlo con fuerza para hacer que regrese al presente.

A discreción del Guardián: *El hechicero podría verse obligado a superar una tirada de Mitos de Cthulhu o Arte/Artesanía (pociones) para garantizar que las instrucciones se siguen correctamente.*

Otros nombres alternativos: *Poción de la mirada lejana, Explorar el más allá.*

Fabricar elixir de la vida eterna

Coste: 20 puntos de magia; 10 POD; 10 puntos de Cordura durante la fabricación

Tiempo de ejecución: 6 meses

Esta variante de una antigua fórmula alquímica afirma ser capaz de prolongar la vida de manera indefinida. La mezcla, que incluye el icor azul segregado por los perros de Tindalos, convierte a un ser humano en un híbrido tindalosiano.

Los componentes del brebaje incorporan polvo de diamante, sangre de recién nacido (5 litros reducidos hasta parecer alquitrán) y numerosas hierbas difíciles de encontrar. Los valores pueden modificarse, a discreción del Guardián, según la época del año en la que se trate de preparar el filtro.

Sin el icor extraído de los perros de Tindalos, el elixir no es más que una mezcla nauseabunda. Con el suero alienígena y el empleo de hierbas podridas, que introducen agentes que reaccionan ante el contacto con la sustancia azulada, el efecto es muy diferente. La persona que lo ingiere siente que el bebedizo le pudre las entrañas hasta que al fin consigue expulsarlo del cuerpo. La sustancia

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

atraviesa el tracto digestivo durante el primer día, causando un dolor tan intenso que el sujeto solo puede encogerse sobre sí mismo y gritar de agonía. La víctima debe realizar una tirada de Cordura (1D4/2D6) al experimentar la sensación de que alguien o algo está devorando su alma. Finalmente, el icor arranca 10 puntos de POD y 10 puntos de CON la víspera de ser purgado, tras lo que la víctima tendrá que ser alimentada por vía intravenosa durante el resto de su vida. Cuando el elixir se ha eliminado del cuerpo, el sujeto realiza una tirada de POD. Con un éxito Extremo, procede a transformarse en un híbrido humano de tindalosiano (véase página 112 para obtener más detalles a este respecto).

A discreción del Guardián: *El hechicero podría verse obligado a superar una tirada de Mitos de Cthulhu o Arte/Artesanía (pociones) para garantizar que las instrucciones se siguen correctamente.*

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Fabricar filtro de amor (tradicional)

Coste: Puntos de magia variables; 1D2 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 semanas

Crea una poción capaz de hacer que una persona se enamore de otra. El filtro tarda 2 semanas en estar listo, periodo durante el que el hechicero debe mantener una vigilia mínima de 8 horas ante la mezcla mientras esta hierve a fuego lento. Antes de iniciar el proceso de cocción, el ejecutante decide cuántos puntos de magia quiere infundir en la mezcla.

Si el filtro se fabrica para otra persona, por motivos comerciales o de otra índole, el hechicero tendrá que gastar 2 puntos de magia adicionales para vincular el bebedizo al suplicante. Este pago, no obstante, puede realizarse en cualquier momento una vez que la poción esté lista.

En el momento de beberlo, la persona que ingiere el filtro debe realizar una tirada enfrentada de POD contra los puntos de magia imbuidos en la fabricación $\times 5$. Si obtiene la victoria, la mezcla no provoca efectos. De lo contrario, la víctima se sentirá inmediatamente atraída por la persona a quien está vinculado el filtro.

A discreción del Guardián: *El hechicero podría verse obligado a superar una tirada de Mitos de Cthulhu, Ciencias ocultas o Arte/Artesanía (pociones) para garantizar que las instrucciones se siguen correctamente.*

Otros nombres alternativos: *Crear bebedizo de pasión, Licor del gran anhelo.*

Fabricar hidromiel espacial

Coste: 20 puntos de magia por dosis; puntos de magia variables; puntos de Cordura variables

Tiempo de ejecución: 7+ días

Este hechizo crea un bebedizo mágico que permite que un ser humano soporte el viaje a través del vacío y las vicisitudes del espacio. Elaborar la bebida y llevar a cabo el viaje representan dos etapas diferentes para el ejecutante y el consumidor, que pueden ser dos individuos diferentes. Existen muchos tipos de hidromiel espacial que se obtienen a partir de ingredientes distintos, aunque todos causan el mismo efecto.

El proceso de fabricación requiere 5 ingredientes especiales a determinar por el Guardián, así como al menos 1 semana de elaboración. Una vez que el hidromiel está espumando y burbujeando, el hechicero debe sacrificar 20 puntos de magia por cada dosis que vaya a fabricar. Estos puntos de magia se pueden sacrificar a lo largo de varios días; cuantos más puntos se sacrifican, más dosis se obtienen. Cada dosis permite a una persona soportar un viaje de duración y trayecto variables a través del espacio.

Después de encantar el hidromiel espacial, el viajero debe encontrar un medio de transporte, normalmente una montura estelar, que puede conseguirse mediante los hechizos **Convocar** y **Atar a un byakhee** (véanse páginas 73 y 46, respectivamente), entre otros.

La efectividad del hidromiel espacial también requiere el gasto de una cantidad de puntos de magia y de Cordura proporcional a la distancia recorrida por el consumidor en años luz (véase **Tabla de efectividad del hidromiel espacial**). Entonces, el viajero bebe una dosis del hidromiel, se lleva otra para el viaje de regreso (en teoría)

~ Efectividad del hidromiel espacial ~

Puntos de magia y puntos de Cordura (que deberá gastar el viajero)	Distancia en años luz (que no se debe exceder...)
1	100
2	1.000
3	10.000
4	100.000
5*	1.000.000*

* Añade otro punto de Magia y de Cordura por cada cero adicional. En teoría, 10 puntos de magia y 10 puntos de Cordura deberían ser suficientes para alcanzar cualquier lugar del universo, al menos tal y como lo conocemos.

y le ordena a su atípica montura que comience el viaje. Es en este momento cuando el viajero paga los puntos de magia y Cordura correspondientes a la distancia que desea recorrer. Mientras se encuentre en el espacio, el viajero permanecerá en una especie de marasmo físico y mental, prácticamente ajeno a lo que sucede a su alrededor. Al llegar a su destino, los efectos del bebedizo concluyen y el viajero vuelve a la normalidad.

A discreción del Guardián: *El hechicero podría verse obligado a superar una tirada de Mitos de Cthulhu o Arte/Artesanía (pociones) para garantizar que las instrucciones se siguen correctamente.*

Otros nombres alternativos: *Aliento del vacío, La ración del viajero, El brebaje mercurial de la noche más oscura.*

Fabricar hidromiel espacial (II) ✧

Coste: 20 puntos de magia por dosis

Tiempo de ejecución: 7+ días

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. A primera vista parece idéntico a su homónimo en el Mundo de la Vigilia, aunque la sustancia resultante se emplea para una finalidad muy distinta. Si el hidromiel espacial empapa el casco de un bote de madera, la pequeña embarcación adquiere la capacidad de surcar de los vientos del espacio exterior una vez que se haya precipitado por el borde del mundo. El tratamiento debe repetirse cada pocos viajes, con una cantidad de hidromiel más que considerable en cada ocasión. El número exacto de dosis depende del tamaño de la nave y puede establecerse a discreción del Guardián.

Nota: *Esta sustancia no es esencial para viajar por el espacio en las Tierras del Sueño. Las misteriosas galeras negras y las naves de marfil de Sarrub pueden navegar de este modo sin ayuda de elementos adicionales.*

A discreción del Guardián: *El hechicero podría verse obligado a superar una tirada de Mitos de Cthulhu o Arte/Artesanía (pociones) para garantizar que las instrucciones se siguen correctamente.*

Otros nombres alternativos: *Crear linimento de las estrellas, Ungüento del viaje aéreo.*

Fabricar parakete (variante de Fabricar droga de Liao. Solo válido en la Actualidad) ✧ ✧

Coste: 15 puntos de magia durante la fabricación

Tiempo de ejecución: 1 día

Esta variante de **Fabricar droga de Liao** (véase página 114) se ha sintetizado con el objetivo de crear una mezcla entre la droga

de Liao y la ketamina, ya que han demostrado tener numerosas similitudes estructurales. El coste de crear una única dosis de parakete asciende 1.000 \$ y exige asimismo conocer el hechizo para fabricar droga de Liao.

Nota: *La ketamina se sintetizó por primera vez en 1962, por lo que no estará a disposición de los hechiceros antes de esa fecha. En la Actualidad, no obstante, su presencia es común en el tráfico de estupefacientes.*

La diferencia entre la droga de Liao y la paraketamina (parakete) radica en que esta última hace exclusivamente que la mente retroceda en el tiempo. Es una sustancia sumamente adictiva: tras una sola ingesta, el sujeto necesita repetir la experiencia, por lo que debe realizar una tirada de POD para resistir la tentación de volver a consumirla si hay otra dosis disponible. Tras el segundo uso, la tirada de POD se vuelve Difícil. Tras el tercero, el consumidor tiene que superar una tirada Extrema de POD cada 24 horas para no buscar una dosis de manera activa a lo largo del día. Estas ansias pueden sofocarse mediante el consumo de ketamina; sin embargo, si la adicción de la víctima no queda satisfecha, la dificultad de todas sus tiradas de habilidad se incrementa un grado durante 3D6 semanas. El deseo irrefrenable de obtener una dosis no desaparece hasta pasados 6 meses, aunque la ingesta de más ketamina puede garantizar que el adicto sea funcional. Para recuperarse del deterioro mental crónico causado por la paraketamina, el sujeto deberá iniciar un programa de desintoxicación y cesar sus actividades durante 3 meses. Cualquier consumo posterior genera una nueva adicción de manera inmediata.

A discreción del Guardián: *El hechicero podría verse obligado a superar una tirada de Mitos de Cthulhu o Arte/Artesanía (pociones) para garantizar que las instrucciones se siguen correctamente.*

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Fabricar paut ✧

Coste: 5 puntos de magia

Tiempo de ejecución: 1 hora

El *paut* es uno de los pilares de la magia egipcia. Este líquido, oscuro y rebosante de esencia mágica, está compuesto por plata, agua purificada y toda una colección de extraños ungüentos, hierbas y especias. El preparado debe realizarse en un cuenco o receptáculo, mezclando los ingredientes durante 1 hora según indica el ritual y asegurándose de que el proceso se realiza bajo la luz del Sol y de la Luna. La ceremonia está acompañada de largos cánticos y no podrá darse por terminada hasta que el ejecutante sacrifique 5 puntos de magia. Una vez concluida, la mezcla se cubre hasta la siguiente noche de luna llena, cuando el *paut* habrá cuajado y estará listo para su uso. Aunque los ingredientes que requiere son caros y difíciles de encontrar, la sustancia se conserva de manera indefinida en cualquier tipo de recipiente sellado.

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

El producto resultante suele mezclarse con tinta o ingerirse durante los rituales egipcios. La recuperación mágica es uno de sus principales beneficios, ya que cualquier persona que lo beba recuperará 1 punto de Magia por cada 30 g ingeridos: a pesar de su repugnante sabor, los efectos vigorizantes resultan indiscutibles. No obstante, el *paut* no puede elevar los puntos de magia del bebedor por encima de su máximo natural y carece de efecto sobre cualquiera cuyas reservas mágicas ya estén al máximo.

A discreción del Guardián: *El hechicero podría verse obligado a superar una tirada de Mitos de Cthulhu, Ciencias ocultas o Arte/Artesanía (pociones) para garantizar que las instrucciones se siguen correctamente.*

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Fauces del pandemónium (Tierras del Sueño) ♡

Coste: Puntos de magia variables; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. Por cada 6 puntos de magia invertidos, en el cuerpo de víctima aparece una boca que no deja farfullar. El ejecutante debe vencer una tirada enfrentada de POD contra el objetivo para que una o más de estas fauces de labios rojos se abran en su carne. Las bocas gimen y farfullan sin descanso mientras drenan 1 punto de Magia por minuto. Si este valor se reduce a cero, el objetivo queda inconsciente, pero se le permite realizar una tirada de POD. Si consigue un éxito Extremo, las fauces quedan selladas y desaparecen mientras la víctima duerme. De lo contrario, sencillamente guardarán silencio durante 2D6 horas y volverán a aullar mientras roban los puntos de magia que puedan haberse regenerado durante el descanso. La víctima puede realizar una tirada Extrema de POD para eliminar las bocas cada vez que su reserva mágica se agote y pierda el conocimiento.

Las tiradas de Sigilo y cualquier otra tentativa de realizar acciones encubiertas serán en vano mientras las bocas sigan activas.

Otros nombres alternativos: *La maldición aullante, Germinación impía, Jerigonza calamitosa.*

Festín de la lechuza (tradicional) ♡

Coste: 6 puntos de magia; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Castiga a un enemigo introduciendo una lechucita de las vizcacheras en su estómago por medios mágicos, tras lo que el animalillo se abrirá paso al exterior a base de picotazos. El hechicero tiene que poder ver a su víctima y vencerla en una tirada enfrentada de POD para que la pequeña lechuza se materialice en el estómago y comience a devorar sus entrañas a razón de 1D4 puntos de daño por asalto. Cuando haya causado 8 puntos de daño, la ensangrentada criatura emerge del cuerpo del objetivo, echa a volar y desaparece para siempre.

La hemorragia de la víctima causa 1 punto de daño por asalto durante 1D6 asaltos adicionales o hasta que se le realice con éxito una tirada de Primeros auxilios. El desdichado grita y se retuerce a lo largo de este proceso debido al terrible dolor, lo que lo incapacita por completo mientras dure la tortura. Considerablemente debilitado por la experiencia, pierde además 1D10 puntos de CON de manera permanente. Cualquiera que vea emerger a la lechuza del estómago de su víctima sufre una pérdida de 0/1D6 puntos de Cordura.

Magia intensificada: Es posible encontrar este hechizo en distintas regiones y culturas, por lo que el animal materializado puede variar entre unas y otras. Las diversas manifestaciones del Festín pueden afectar a serpientes, ranas y ratas por igual.

Otros nombres alternativos: *Enclave del excavador, Maldición de las plumas, Rasca que te rasca.*

Festín final. El ♠

Coste: Puntos de magia variables; 1+ puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1+ días

El hechicero manipula o lava el cerebro a su víctima. Si el objetivo es especialmente frágil o si el ejecutante es especialmente poderoso, este último podría llegar a consumir el alma de su presa.

El hechizo es antiguo y complejo: requiere como mínimo un día tan solo para realizar los preparativos. Está compuesto por 20 fragmentos, cada uno de los cuales se recita durante la preparación de un plato que formará parte del gran festín. Cada fragmento, y por lo tanto cada plato, está asociado a una palabra de poder que se compone de una sola sílaba.

Una vez que los preparativos han concluido, se invita a la víctima a que participe del fastuoso banquete. Mientras el festín tiene lugar, el hechicero menciona con sutileza las palabras de poder. Cada vez que esto sucede, la víctima realiza dos tiradas: una tirada enfrentada de POD contra el ejecutante y una tirada de CON.

- ⑨ Tirada enfrentada de POD: Si la víctima fracasa, su POD se reduce en 5 puntos.
- ⑨ Tirada de CON: Si la víctima fracasa, su CON se reduce en 5 puntos.

A medida que sucumbe al hechizo, el objetivo se ve asimismo arrastrado a consumir la comida que se le ofrece. Si trata de resistirse a este impulso, deberá hacer una tirada Difícil de INT para evitar volver a probar bocado durante la comida. La dificultad de la tirada se vuelve Extrema en caso de que el hechicero posea una puntuación de Charlatanería, Encanto o Persuasión igual o mayor a 90%. Cada vez que la víctima pierde 5 POD, el ejecutante realiza una sugerencia, tras lo que la víctima puede realizar una nueva tirada enfrentada de POD para escapar de su estado de completa conformidad con aquello que se le dicta. Si pierde un mínimo de 25 puntos de POD de este modo, su anfitrión puede realizar sugerencias más complejas y que pongan en peligro su integridad. La víctima tiene entonces opción de realizar una nueva tirada

enfrentada de POD para rehuir los efectos del hechizo. Cuando su POD o CON se reduzcan a cero, estará muerta.

Pronunciar una palabra de poder tiene un coste de 1 punto de Magia por cada asistente al banquete sobre el que el hechicero quiera ejercer su influjo. Cada sugerencia que realice implicará un coste mínimo de 1 punto de Cordura, aunque el Guardián puede elevarlo a 2 o más si considera que la sugerencia es lo bastante compleja o pone en riesgo la integridad del sujeto.

Otros nombres alternativos: *Festín mental, Vituallas de la tentación.*

Flautas de locura ☐

Coste: 5 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: 5 asaltos

Este hechizo, que hace enloquecer a quienes lo escuchen, debe realizarse con una flauta de hueso encantada mediante el ritual **Crear flauta maldita** (véase página 80). El hechicero interpreta con ella una melodía específica, que resulta bastante extraña, y sacrifica los costes exigidos.

Todos los que oyen la melodía deben realizar una tirada de Cordura y, si fallan, pierden 5 puntos de Cordura y sufren inmediatamente un episodio de locura que los hace enloquecer temporalmente. Sin embargo, los que tienen éxito en la tirada pierden solo 1D3 puntos de Cordura y, normalmente, no enloquecen. Todos los oyentes deben repetir la tirada de Cordura cada 5 asaltos que el hechicero invierte en interpretar la melodía en su presencia. Las pérdidas producidas son acumulativas.

Si al intérprete de la melodía aún le quedan puntos de Cordura, queda a discreción del Guardián pedirle que realice una tirada de Cordura después de los primeros 5 asaltos en los que toca la flauta. Si falla, también el hechicero pierde 5 puntos de Cordura, enloquece temporalmente y siente la irrefrenable compulsión de seguir tocando la melodía sobrenatural hasta que algo se lo impida. Aquellos que la escuchen pueden tratar de detenerlo siempre y cuando consigan resistirse primero a los efectos de la música.

Otros nombres alternativos: *La oscura canción de los cielos, La melodía abisal, Harmonía de los siete infiernos.*

Forma de murciélago (tradicional) 𐄂

Coste: 12 puntos de magia; 1D8 puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: Instantáneo

Permite al ejecutante asumir la forma y las capacidades de un murciélago (vuelo y agudeza auditiva), sin perder por ello su inteligencia y propósitos. Asumir la forma del animal cuesta 1D8 puntos de Cordura cada vez que se realiza la transformación, pudiendo perderse un máximo 8 puntos acumulativos de este modo. El hechizo debe realizarse mientras el sol está oculto y sus efectos duran solo hasta el amanecer.

Magia intensificada: Algunos hechiceros han desarrollado versiones alternativas de este hechizo, que les permiten adoptar otras formas animales (lobo, perro, cuervo, etc.).

Otros nombres alternativos: *Cambio de piel, Vía de las brujas, El manto del otro.*

Fórmula de Einstein ✨

Coste: 10 puntos de magia; 5 POD; 10 puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: 6 asaltos

Este hechizo constituye una peligrosa variante de **Llamar a Yog-Sothoth** (véase página 140) que atrae las fuerzas esféricas del dios exterior como medio de protección. Adopta la forma de una compleja fórmula matemática, que debe combinarse a su vez con el ritual adecuado. Tras dibujar un círculo de tiza en el suelo, el ejecutante permanece en pie en su interior mientras la ceremonia se desarrolla y centra su mente en fórmulas numéricas relacionadas con la extrapolación de esferas y de secciones esféricas en diversas hiperdimensiones.

El éxito en esta empresa desata la presencia de fuerzas sobrenaturales bajo la forma de vientos de FUE 50 o superior que soplan en un radio de 9 m sin llegar a afectar al hechicero. Esferas multicolores comienzan a emerger del éter que lo rodea, lo que produce una pérdida de 1/1D4 puntos de Cordura para aquellos que presencian el espectáculo. El hechicero puede optar por resistirse al proceso mágico una vez llegado a este punto, pero antes debe superar una tirada de POD que le permita liberarse de lo que está por venir y detener el hechizo. Si sigue adelante, el círculo de tiza se eleva en el aire y gira a su alrededor —aunque tiene la posibilidad de contener a otros 3 seres humanos de tamaño medio— cada vez más rápido, como un hula-hula giroscópico, hasta formar una esfera de energía-tiempo.

Los perros de Tíndalos no pueden atravesar esta barrera. Si lo intentan, cada uno de ellos sufre 1D8 puntos de daño y es desterrado a su mundo de origen. Los señores de Tíndalos pueden sentirse repugnados en un primer momento. No obstante, hay quien cree que algunos de ellos han encontrado el modo de atravesar la defensa mágica, aunque la veracidad de estas afirmaciones es aún materia de debate.

Una vez que el hechizo está plenamente activo, el ejecutante puede prolongarlo durante 1 asalto si realiza con éxito una tirada de INT. De lo contrario, la duración básica es de 1D4 + 1 asaltos. Nada impide que el ejecutante se mueva mientras mantiene activa la esfera, pero tendrá que superar una tirada de INT por cada asalto en el que se traslade. En caso de que intente alargar la duración del hechizo y moverse al mismo tiempo, la dificultad de la tirada aumentará a Difícil: cualquier resultado fallido rompe el hechizo y hace que la esfera se desvanezca. Mientras la Fórmula de Einstein esté en ejecución, el hechicero no puede realizar ninguna acción adicional más compleja que desplazarse a pie.

A excepción del ejecutante, aquellos que enloquecen en el interior de la esfera pierden contacto con el suelo, sus cuerpos flotan



en el aire y sus ojos brillan durante los próximos 2D4 asaltos a causa del poder cósmico en bruto. También pierden 1 punto de Cordura por asalto de manera automática, puesto que sus mentes se han convertido en un conducto para los Mitos. Cuando el hechizo haya concluido, obtendrán tantos percentiles de Mitos de Cthulhu como puntos de Cordura hayan perdido durante el trance. Por ejemplo, el profesor Conlon enloquece de manera temporal después de ver a los perros de Tíndalos mientras se encuentra en la esfera y se convierte en un conducto durante 5 asaltos. Los 5 puntos de Cordura que pierde en ese lapso le granjearán más adelante un incremento de 5 percentiles en Mitos de Cthulhu.

En caso de que el ejecutante enloquezca mientras lleva a cabo el hechizo, se convierte en un avatar de Yog-Sothoth durante 2D4 asaltos y su cuerpo se transforma en una masa burbujeante que produce una pérdida de 1D10/1D100 puntos de Cordura en aquellos que la contemplan. Si algún tindalosiano se encuentre ante la presencia del avatar, es obligado a regresar a su mundo de origen. Al concluir el tiempo de manifestación del avatar, este parte y, por tanto, el hechicero desaparece. Sin embargo, en un último instante de lucidez, antes de disolverse en la nada, llega a comprender la naturaleza de las fuerzas fundamentales que rigen el tiempo y el espacio.

Nota: Aprender este hechizo de complejo contenido matemático requiere una habilidad mínima de Ciencia (matemáticas o física) del 40%, así como superar los requisitos habituales para aprender y ejecutar un hechizo.

Otros nombres alternativos: Principio de los números divinos, Geometría sagrada de las criaturas celestes, El camino de los mil colores.

Fórmula Dho 卐

Coste: 5 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 5 minutos

Esta antigua fórmula concede al hechicero visiones de lugares remotos. El ejecutante recita la fórmula y a continuación entona repetidamente el mantra que determina la localización o el tiempo específicos a los que desea acceder. Cada mantra exige un coste específico en puntos de Cordura, pero el éxito de la ejecución se decide en todos los casos mediante una tirada Difícil de POD. Si el mago supera esta prueba, recibe una visión de 10 minutos, que puede prolongarse otro minuto por cada punto de Magia adicional que gaste. Es posible que el lugar y las entidades reflejadas produzcan pérdidas de Cordura adicionales, ya que el hechizo presenta imágenes de dimensiones alternativas (como las Tierras del Sueño), así como del pasado o el futuro de este mismo plano. Es posible remontarse hasta el pasado más lejano mediante este hechizo sin atraer la atención de los perros de Tíndalos.

Los tomos de los Mitos ofrecen un amplio abanico de mantras sobre los que puede aplicarse la Fórmula Dho. Muchos de ellos están ocultos o escondidos entre la vorágine de texto, por lo que

solo es posible encontrarlos tras una lectura completa del libro. A continuación se incluyen algunos de los más comunes, aunque se sabe de la existencia de otros muchos:

- ⑨ **Mantra de la ciudad secreta:** Ofrece visiones de un rincón oculto bajo la corteza terrestre (0/1D4 puntos de Cordura).
- ⑨ **Mantra de la postrera sima:** Ofrece visiones del vacío más allá del tiempo y el espacio (1D3/1D8 puntos de Cordura).
- ⑨ **Mantra del durmiente:** Ofrece visiones de R'lyeh, la ciudad de Cthulhu (1D4/1D8 puntos de Cordura).
- ⑨ **Mantra del soñador:** Ofrece visiones de las Tierras del Sueño (0/1D3 puntos de Cordura).
- ⑨ **Mantra del alma del universo:** Ofrece visiones de la corte de Azathoth (1D10/1D100 puntos de Cordura).
- ⑨ **El mantra amarillo:** Ofrece visiones de Carcosa, la ciudad de Hastur (1D4/1D8 puntos de Cordura).

Magia intensificada: Hay quien afirma que el hechizo incluye un segundo elemento denominado «Fórmula Hna», que ofrecería al ejecutante la posibilidad de trasladarse por medios mágicos al lugar que ha atisbado gracias a la Fórmula Dho. Hasta la fecha este segundo elemento sigue rodeado de misterio, a pesar del tiempo y el esfuerzo que muchos magos han invertido en estudiar tomos de conocimiento arcano para dar con las articulaciones vocales y las fórmulas matemáticas ocultas que permitirían llevarlo a cabo. Algunos hechiceros han llegado a declarar que solo es posible encontrar y ejecutar la Fórmula Hna cuando las estrellas están alineadas, o incluso que ni siquiera existe.

Otros nombres alternativos: Cántico Dho de las visiones lejanas, Ensalmos de visión.

Fuerza irresistible (Tierras del Sueño) 卐

Coste: Puntos de magia variables; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. Si el ejecutante se encuentra a menos de 10 m del objetivo, puede hacerlo volar por los aires con una onda de fuerza irresistible y depositarlo con mayor o menor suavidad a una distancia de 8 m por cada punto de Magia invertido. El blanco del hechizo, que puede ser animado o inanimado, aterriza con un margen de error del 10%; por lo tanto, por cada 30 m recorridos, se desviará hasta 3 m en alguna dirección antes de tocar el suelo.

Otros nombres alternativos: Traslado, Desplazamiento, Transporte.



Fundir carne -Φ-

Coste: 1 punto de Magia por cada 15 TAM de carne muerta;
1D4 puntos de Cordura

Coste: 5 puntos de magia por cada 15 TAM de carne viva;
1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 5 asaltos

Este hechizo diabólico calienta la carne, viva o muerta, hasta que alcanza su punto de ebullición en 1 asalto. Si se utiliza sobre carne animada, el coste en puntos de magia es considerablemente mayor. La carne de la víctima se derrite causando una desfiguración horrenda (1D4 puntos de daño por cada 15 puntos de TAM de la víctima afectados). En determinados casos, como cuando se apunta a la cara, la víctima puede llegar a quedar ciega o perder el oído, o incluso a ahogarse si no se crean orificios de ventilación rápidamente. Ver cómo la carne humana se derrite y se desprende de los huesos provoca una pérdida de 1/1D6 puntos de Cordura.

Otros nombres alternativos: *Ritual de disolución, Licuar la piel.*

Furia (tradicional) 'ir'

Coste: 5 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Aplaca el instinto que toda criatura tiene para su preservación e induce una ira frenética en el objetivo, el cual comienza a luchar arrastrado por el desenfreno y la temeridad. El ejecutante puede dirigir el hechizo sobre sí mismo o sobre otra persona, a la que primero debe vencer en una tirada enfrentada de POD si se muestra reticente.

Assumiendo que el receptor del hechizo dispone de 1 ataque por asalto, Furia concede un ataque adicional y permite realizar ambos con la DES habitual del personaje. El objetivo así enfurecido ignora cualquier pérdida de consciencia derivada de una herida grave, pero morirá si recibe un golpe fatal. Es posible que en este último caso continúe atacando hasta el final del asalto en el que fallece, lo que podría hacer que sus golpes aún surtan efecto cuando está técnicamente muerto. Mientras el hechizo se mantenga activo, el objetivo únicamente puede realizar acciones relacionadas de la manera más directa e inmediata posible con el combate, lo que deja de lado el uso de la magia o iniciativas destinadas a la curación. No obstante, la decisión final de lo que constituye una acción de combate queda en manos del Guardián. En el momento en que no queden más enemigos viables, el personaje enfurecido ataca a sus aliados a menos que supere una tirada Difícil de INT para abandonar el estado de furia.

El hechizo dura 5 asaltos, aunque puede prolongarse 1 asalto adicional por cada 5 puntos de magia invertidos más allá del coste básico. Una vez que se ha ejecutado, el mago no puede añadir puntos de magia al coste a menos que vuelva a llevar a cabo el hechizo, lo que implicaría la necesidad de tocar al objetivo.

Otros nombres alternativos: *Maldición del lobo, Palabras de desenfreno, Ira infernal.*

- G -

Garra de Cthulhu 𐌺𐌹𐌿𐌸𐌹𐌺𐌾𐌹

Coste: 2D6 puntos de magia por minuto; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Sirve para inmovilizar a una o varias víctimas con una presión aplastante, además de para quitarles temporalmente su FUE. El hechizo tiene un alcance de 10 m y puede afectar a más de una persona a la vez, pero cada objetivo después del primero cuesta 2D6 puntos de magia adicionales por minuto en el que el hechizo se mantenga activo. Este puede prolongarse sin perder ningún punto de Cordura adicional mientras al hechicero le queden puntos de magia disponibles, aunque debe concentrarse en el hechizo durante todo ese tiempo.

El hechizo solo surte efecto si el ejecutante vence una tirada enfrentada de POD contra la víctima, que sentirá una enorme presión y será incapaz de moverse, como si estuviera rodeada por los poderosos tentáculos de Cthulhu.

Cada víctima pierde temporalmente 5D10 puntos de FUE por cada minuto que dura el hechizo, y cae inconsciente si su puntuación en esa característica se reduce a cero o menos.

Otros nombres alternativos: *Los tentáculos asfixiantes de las profundidades acuáticas, La gran asfixia, El don de R'lyeh.*

Garra de Nyogtha 𐌺𐌹𐌿𐌸𐌹𐌺𐌾𐌹

Coste: 1+ puntos de magia; 1D20 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

El ejecutante debe gastar 1 punto de Magia para iniciar el hechizo y la víctima debe encontrarse lo bastante cerca de él como para poder mantener una conversación. Para que el hechizo surta efecto, el mago deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Si gana el hechicero, la víctima sentirá como si una mano o un tentáculo enorme le estuviesen aplastando el corazón y perderá 1D3 puntos de vida cada asalto que se mantenga el hechizo. Mientras sufra este ataque, el objetivo estará paralizado temporalmente, como si estuviera teniendo un infarto. En el asalto en que el daño acumulado causado por el hechizo reduzca sus puntos de vida a cero, el pecho se desgarrará y explotará, y el corazón humeante del objetivo aparecerá en la mano del hechicero.

Cada asalto que dure el hechizo el ejecutante deberá mantener la concentración, vencer al objetivo en una tirada enfrentada de POD y gastar tantos puntos de magia como el doble de los puntos de daño causados en el asalto anterior. El hechizo se interrumpirá si el ejecutante se distrae.

Otros nombres alternativos: *La presa infame, La insidiosa ira del hechicero oscuro, La caricia aborrecible.*

Gloria del serafín (Tierras del Sueño) ✧

Coste: 1+ puntos de magia; 1D20 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. El ejecutante provoca un breve estallido de luz cegadora, que puede usarse a modo de señal, como medio para impresionar a alguien, para atacar a ciertas criaturas que moran en la oscuridad, como las sombras (p. ej. cada sombra en un radio de 10 m sufre 2D6 puntos de daño causados por el fogonazo), o para cegar a un oponente durante 1D3 asaltos, lo que aumenta la dificultad de sus tiradas de habilidad o les añade un dado de penalización.

Otros nombres alternativos: *Abrazo centelleante, Fulgor, Baliza de fuego.*

Golpe cegador ✧

Coste: 20 puntos de magia; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Este hechizo permite cegar a un objetivo de manera permanente. La víctima debe encontrarse a una distancia máxima de 30 m dentro del campo visual del ejecutante, quien realiza las gesticulaciones rituales pertinentes mientras grita uno de los nombres secretos de Nyarlathotep. Si vence a la víctima en una tirada enfrentada de POD, esta pierde 1D10 puntos de Cordura y 1D4 + 1 puntos de vida cuando sus ojos se licuan y se desprenden de las cavidades oculares. Tras este proceso, agónico y doloroso, la víctima queda cegada de manera permanente.

Otros nombres alternativos: *Visión del que socava en las profundidades, La licuación infecta, La maldición del Faraón Negro.*

Gracia elísea ✧

Coste: 5 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 30 minutos

Inmoviliza a un objetivo haciendo que sus funciones corporales, incluida la respiración, se ralenticen hasta resultar casi imperceptibles. La víctima permanece despierta y es consciente de que alguien la toca o le dirige la palabra; sencillamente, no puede reaccionar. Los efectos duran 1D6 horas.

El ejecutante debe elaborar primero una cataplasma con una mezcla concreta de ingredientes e imbuirla con el coste del hechizo. El emplasto conserva sus propiedades durante 12 horas y debe extenderse sobre el cuerpo del objetivo, tras lo que se da inicio a una ritual de media hora. Si el objetivo no colabora en la ceremonia de manera voluntaria, el hechicero tendrá que vencerlo en una tirada enfrentada de POD.

Algunas sectas emplean este hechizo para garantizar la sumisión de sus sacrificios y asegurarse de que siguen conscientes pero son incapaces de oponer resistencia.

A discreción del Guardián: *El hechicero podría verse obligado a superar una tirada de Mitos de Cthulhu, Ciencias Ocultas o Arte/Artesanía (pociones) para garantizar que las instrucciones se siguen correctamente.*

Otros nombres alternativos: *Cataplasma del silencio, La muerte en vida.*

Gran rito del sacrificio ✧

Coste: 1 punto de Magia; 1D10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 horas

La ceremonia tiene como objetivo llevar a cabo un asesinato ritual para proveer al hechicero de puntos de magia o puntos de POD extraídos de la víctima, o bien para entregársela como presente a un dios. El ejecutante realiza una compleja serie de ritos centrados en un sacrificio humano, tras lo que asesina al desdichado con un cuchillo encantado. Si el ritual se emplea para absorber puntos de magia, se añaden a la cantidad de la que disponga en esos momentos hechicero. Los puntos adicionales que se obtengan de este modo deben usarse en menos de 24 horas a riesgo de perderse y en ningún caso pueden superar el doble del máximo natural del ejecutante.

Si el ritual se realiza para extraer POD de la víctima, el hechicero obtiene la mitad del valor que posea el sacrificio. Los puntos adicionales obtenidos de este modo deben usarse en menos de una hora o se perderán.

Los dioses reciben los mismos beneficios que obtendría el ejecutante al realizar el sacrificio. En la mayoría de los casos, el hechicero es recompensado con algún tipo de bonificación por parte de la deidad a la que realiza la ofrenda.

Otros nombres alternativos: *Gracia de Yan Zon, Exaltación mayor.*

Gusanos ✧

Coste: 10 puntos de magia; 6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Miles de lombrices negras de 15 cm de longitud se materializan en el aparato digestivo de la víctima, se retuercen por su anatomía y se derraman por los diversos orificios del cuerpo, lo que acaba provocando una muerte por asfixia. El ejecutante debe tocar al objetivo y vencerlo en una tirada enfrentada de POD para que el hechizo surta efecto. Las lombrices continuarán materializándose mientras la víctima siga con vida, tiempo que puede calcularse aplicando las reglas generales para ahogamiento (véase página 128, en el *Manual del Guardián*). Esta visión desoladora que atrapa la mirada produce una pérdida de 1/1D6 puntos de Cordura en cualquiera que la presencie.

Aunque los rumores abundan entre los registros y diarios de los hechiceros, no se ha descubierto ninguna cura ni método preventivo eficaz contra esta terrible tortura.

Otros nombres alternativos: *Congregación de gusanos, La retorcida condenación del millar de serpientes, La agonía negra.*

- H -

Hablar con la Oscuridad que Espera (variante de Llamar a Cyaegha) ☞

Coste: 5 POD; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1+ horas

El ejecutante contacta con Cyaegha, Aquel que Mora en la Oscuridad, desde un cuarto o espacio preparado para la ocasión: deben extraerse todos los muebles, cubrirlo con hollín o pintura negra, y sellar las puertas y ventanas para que no entre el menor atisbo de luz. El mago se sienta entonces en el centro de la habitación, entona el hechizo y realiza una tirada Difícil de POD para comprobar si surte efecto. En caso de que así sea, debe permanecer inmóvil durante horas, contemplando la oscuridad. Si en algún momento del ritual la luz penetra en la habitación o el ejecutante sale de ella, el hechizo se rompe y cualquier posibilidad de contacto queda anulada. Pasado el tiempo necesario, aunque resulta imposible especificar a cuánto asciende, la imagen del gigantesco ojo verde de Cyaegha aparecerá flotando en el centro de la habitación y provocará una pérdida de 1D4/1D10 puntos de Cordura. El hechicero ha conseguido establecer contacto, lo que podría resultar en pérdidas de Cordura adicionales.

Otros nombres alternativos: *Súplica al ojo que todo lo ve, Oración al que mora en la oscuridad, Conversar con las sombras de la soledad.*

Hambre de Kazan ☞

Coste: 20 puntos de magia, 10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D8 + 1 asalto

La tierra se resquebraja y de las grietas emerge un flujo de lava que destruye todo lo que toca. La persona que ejecuta el hechizo debe invocar el nombre de varias deidades de los Mitos mientras corta su propia carne y deja que la sangre se derrame sobre el suelo. Después de 1D8 asaltos, del suelo ensangrentado manan burbujas de magma y vapor.

El volumen de lava que bulle a través de las hendiduras abiertas en la tierra es de unos 27 m³. El contacto con esta sustancia prende fuego a los materiales combustibles y su roce causa 1D8 puntos de daño por asalto. Cada 5 puntos de magia adicionales gastados en el hechizo incrementa en 2,7 m³ el volumen de lava expulsado.

Otros nombres alternativos: *El calor supremo, Fuego de sangre, Juicio terrible de Kran-Kros.*

Hechizar a un animal (tradicional) ☞

Coste: Punto de Magia variables

Tiempo de ejecución: 1 asalto

A cambio de 1 punto de Magia por cada 5 TAM que posea el animal, el hechizo hace que este trate al ejecutante como si fuera un

amigo durante 24 horas; aunque, una vez transcurrido ese tiempo, no recuerda tal emoción. El efecto no permite ningún tipo de comunicación sobrenatural entre el ejecutante y el animal; tan solo afecta al comportamiento de la criatura. Los animales así hechizados no pueden utilizarse para hacer encargos o luchar contra enemigos, ya que estas actividades requerirían unas instrucciones demasiado complejas como para que el hechicero las pueda impartir. No obstante, los animales amistosos le darán calor si duerme junto a ellos e incluso compartirán la caza si son depredadores.

Otros nombres alternativos: *Benevolencia forestal, La caricia del viajero.*

Hechizo mortal ☞

Coste: 24 puntos de magia; 3D10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D3 asaltos

Reservado únicamente a los hechiceros más infames, este hechizo hace que la perpleja víctima estalle en llamas. El objetivo deberá encontrarse a 10 m o menos del ejecutante. Para que el hechizo surta efecto, el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo en cada asalto de concentración. Tras 1D3 asaltos de concentración, se empezarán a formar grandes ampollas en la piel de la víctima que le causarán la pérdida de 1D3 puntos de vida. En el asalto siguiente, la víctima perderá 1D6 puntos de vida adicionales. En el tercer asalto, la víctima arderá, perdiendo 1D10 puntos de vida por asalto en ese momento y en cada asalto posterior. El hedor a carne y pelo quemados es insoportable, por lo que todos los testigos deberán hacer una tirada de Cordura (1/1D6). Es imposible prestarle ayuda, ya que la combustión de la horrorizada víctima tiene lugar en su interior. Matar al hechicero o causarle una herida grave detendrá el hechizo. De lo contrario, continuará hasta que la víctima fallezca.

Magia intensificada: En lugar de hacer que la víctima padezca los efectos de forma casi inmediata, el hechicero puede prolongar a agonía a lo largo de varios días para intensificar su sufrimiento. Para ejecutar esta versión del hechizo, el ejecutante debe gastar 34 puntos de magia. El hechicero no necesita encontrarse físicamente cerca de la víctima; en lugar de eso, deberá poseer un fragmento de ella (un pelo, un trozo de uña o de piel, etc.), lo que le permitirá ejecutar el hechizo desde cualquier distancia. El hechizo se desencadenará un día después de haberlo ejecutado y se prolongará durante el tiempo necesario para matar a la víctima. Para que el hechizo surta efecto se deberá hacer una tirada enfrentada de POD entre el ejecutante y el objetivo cada día. El primer día, la víctima sufrirá una herida de 2 puntos de daño; después, en el segundo día, una herida de 4 puntos de daño. A partir de entonces, la gravedad de la herida aumentará en 2 puntos de daño cada día (6, 8, 10, 12, 14, etc.). El objetivo pierde 1D3 puntos de Cordura al día al cobrar conciencia de su terrible destino. Cuando llegue el día en que sus puntos de vida queden reducidos a cero, el cuerpo de la víctima se consumirá en una bola de fuego.

Otros nombres alternativos: *La punción atroz, La maldición de la perdición ardiente, El abrazo de Cthugha.*

Hechizo perdido de Ib. El (Tierras del Sueño) ♡

Coste: 24 puntos de magia; 1D10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. Si el hechicero vence a su víctima en una tirada enfrentada de POD, esta se convierte en una araña con el mismo TAM que poseía originalmente y todas las patas rotas. Contemplar esta transformación produce una pérdida de 1/1D6 puntos de Cordura.

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Hibernar ♠

Coste: Puntos de magia variables; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 asaltos

Ralentiza el metabolismo de cualquier criatura con corazón y sustenta su organismo a largo plazo. El ejecutante debe tocar la frente de un objetivo dispuesto a colaborar y pronunciar una frase breve, tras lo que el beneficiario del hechizo cae al suelo sumido en un profundo letargo en el que sueña de manera ininterrumpida. El gasto de 5 puntos de magia garantiza que el sueño se prolongue durante un año, 10 puntos de magia harán lo propio durante 10 años y 15 puntos de magia mantendrán los efectos durante todo un siglo. La percepción del objetivo sigue alerta en su mínima expresión, por lo que será capaz de despertar si un peligro inminente se cierne sobre él y supera una tirada de Suerte. No obstante, esto hará que el hechizo se rompa.

Otros nombres alternativos: *Apaciguar la sangre, Sueño de los antiguos.*

Hilo de Ariadna ➤

Coste: 5 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 día

Introduce en la mente del objetivo un mapa tridimensional de cualquier laberinto en el que se adentre físicamente. Los efectos duran por normal general desde el amanecer siguiente a ejecutar el hechizo hasta la medianoche de ese mismo día. El objetivo, que puede ser el propio ejecutante, no podrá perderse mientras dure el hechizo, pero los accesos de inspiración repentina y la experiencia de acceder al mapa a través de la percepción mental producen una pérdida de 1D4 puntos de Cordura. Si el receptor del hechizo no da su aprobación para que se ejecute sobre su persona, puede intentar contrarrestarlo con una tirada enfrentada de POD.

Cuando el mago ejecuta el hechizo sobre sí mismo, pierde 1D4 puntos de Cordura por llevarlo a cabo y 1D4 puntos de Cordura adicionales por la presencia del laberinto en su cabeza. Estará mejor preparado para posteriores experiencias, por lo solo perderá los puntos de Cordura especificados en el coste cuando vuelva a realizar el hechizo.

Otros nombres alternativos: *Abrirse al desconcierto, Desvelar los meandros de la piedra.*

Hinchar (Tierras del Sueño) ♡

Coste: 16 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. El ejecutante debe encontrarse a un máximo de 30 m de la víctima y realizar con ella una tirada enfrentada de POD. Si obtiene la victoria, el objetivo comienza a hincharse de manera desproporcionada hasta que su movimiento queda reducido a 1. Todas las habilidades físicas de carácter activo (Equitación, Lanzar, Saltar, Trepas, habilidades de combate, etc.) se reducen hasta los 5 percentiles. Los efectos del hechizo desaparecen en una cantidad de días igual a 30 – una quinta parte del TAM de la víctima. Por lo tanto, un objetivo de TAM 50 tardaría 20 días en volver a la normalidad: 30 – 10.

Otros nombres alternativos: *La maldición de la carnaza.*

Horno de Bolonath (Tierras del Sueño) ♡

Coste: puntos de magia variables; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. Un orbe de calor de 1,5 m de diámetro, inmóvil y resplandeciente, se materializa en el aire ante el hechicero. El horno alcanza una temperatura de 55 °C por punto de Magia invertido, pero el calor que emite se encuentra mágicamente limitado a la extensión de la esfera. Cualquier cosa que entre en contacto con el artefacto sufre 1D6 puntos de daño por asalto por cada 110 °C que haya alcanzado. El globo de calor se disuelve al cabo de 3D6 horas.

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

- I -

Identificar a un espíritu 𐄂

Coste: 12 puntos de magia; 2 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 24 horas, 1 asalto para activarlo

Este hechizo sirve para crear un polvo mágico que puede utilizarse para desenmascarar y exponer temporalmente a cualquier entidad alienígena que haya ocupado la mente o el cuerpo del receptor. Cualquier persona puede utilizar este compuesto que, cuando se aplica a un ser humano pronunciando una palabra de poder, muestra durante 1 asalto a la entidad que está llevando a cabo la posesión.

Para fabricar el polvo hace falta cristal molido procedente de un espejo de, al menos, un siglo de antigüedad, un puñado de polvo de oro y otros dos ingredientes especiales a elección del Guardián. A continuación, el hechicero debe meditar en silencio durante un día y una noche en el interior de una caverna o cualquier otro lugar al que no llegue la luz. Cuando su mente esté despejada, tiene que mezclar los componentes del polvo, añadir la sangre de

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

un mamífero, pronunciar un pequeño ensalmo y pagar los costes asociados al hechizo. Si el mago supera una tirada de POD, el contenido del recipiente donde se realiza la mezcla estalla en llamas en señal de que el hechizo ha tenido éxito. De lo contrario, los puntos de magia se pierden y es necesario reiniciar el ritual.

El resultado es un fino polvo de color azul grisáceo que se conserva de manera indefinida y es tan suave como la ceniza reciente de madera.

Al espolvorear, soplar o lanzar una pizca o dos sobre la posible víctima de una posesión, la forma de cualquier criatura invasora se hace visible como una sombra a tamaño real superpuesta sobre el huésped. La sombra desaparece al final del mismo asalto en que se hace visible, y la pérdida de Cordura por ver a la criatura es la mitad de la normal.

El hechizo puede hacer visible a Y'golonac, un miembro de la gran raza o un insecto de Shaggai, pero su magia no descubre a hombres serpiente protegidos bajo el hechizo **Imitar apariencia** (véase página 125) y tampoco a personas con propensión a gul ni vampiros o cambiaformas.

Otros nombres alternativos: *Revelar el semblante maligno de la posesión, Polvo de la visión verdadera, Iluminar al diablo.*

Iluminación instantánea ✧

Coste: 5 puntos de magia; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D4 asaltos

El ejecutante comparte la verdad cósmica de los Mitos y, con ella, ciertas revelaciones capaces de socavar la cordura de cualquiera y provocar su repentina caída en la locura. El ejecutante y su objetivo deben ser capaces de hablar sin interrupción y realizar una tirada enfrentada entre la habilidad de Mitos de Cthulhu del primero y el POD del segundo. Si el hechicero obtiene la victoria, el objetivo pierde 1D6 puntos de Cordura y aumenta en 1D3 percentiles su habilidad de Mitos de Cthulhu.

Otros nombres alternativos: *Palabras de la revelación, Retirar velo, Enseñanzas de la divinidad ulterior.*

Imitar apariencia ✧

Coste: 10 puntos de magia; 5 POD; 1D20 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1+ días

Este hechizo, especialmente valorado entre los hombres serpiente, permite al ejecutante adoptar la apariencia de una persona muerta recientemente a quien haya visto con sus propios ojos, en una grabación de vídeo, en fotografías, etc. El TAM del objetivo no debe diferir del TAM del hechicero en más de 15 puntos. El hechicero devora a la víctima, por norma general a lo largo de varios días, y ejecuta el hechizo mediante el gasto de 10 puntos de magia cada 6 horas y el sacrificio permanente de 5 puntos de POD. Una vez completado el hechizo, el ejecutante puede asumir la apariencia de la víctima a voluntad y durante todo el tiempo que quiera. Sin embargo, un observador atento descubrirá que la sombra que proyecta sigue siendo

la de su forma original y no la de aquel que ha devorado. De forma similar, las habilidades y recuerdos del hechicero permanecen intactos, y los de la víctima habrán desaparecido. El hechicero puede consumir varias apariencias y adoptar así varios disfraces.

Si pierde 1 o más puntos de vida, el hechicero volverá a adoptar su forma original. Pasar de una forma robada a la forma original lleva 20 segundos. Se debe regresar a la forma original antes de poder adoptar otra forma. Pasar de la forma original a una forma robada requiere 1D3 minutos.

Magia intensificada: Algunos hechiceros son capaces de recuperar recuerdos y pensamientos de aquellos a los que han devorado. Esto suele ser algún dato determinado que conocía el desafortunado objetivo del hechizo. El hechicero debe gastar 1 punto de Magia adicional y hacer una tirada de POD por cada dato que intente recuperar.

Otros nombres alternativos: *La capa de piel de serpiente, El manto valusio, El don de Yig.*

Ímpetu del corazón ✧

Coste: 5 POD; 4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 24 horas

Este hechizo sirve como medida de protección ante todo aquel que posea un mínimo conocimiento acerca de los Mitos de Cthulhu. El ejecutante debe cincelar ciertas runas en la pared o el suelo del área que desea proteger, honrando con ellas a una deidad específica de los Mitos y alzando una oración en su nombre.

Todo el que se acerque a estas marcas y disponga de la habilidad Mitos de Cthulhu debe pronunciar el nombre del dios al que se ha honrado para poder pasar. En caso de que no pueda hacerlo, tiene la posibilidad de realizar una tirada Dificil de POD para acceder a la zona protegida. En caso de que la falle, queda completamente paralizado aunque su cuerpo sigue funcionando con normalidad: puede hablar y ver sin dificultad, pero no moverse. Si se deja a la víctima junto a las runas o se la arrastra hacia el interior del área protegida, continúa paralizada de forma indefinida y muere al cabo de 1D3 días. Si, por el contrario, se la aleja de las runas, vuelve a la normalidad en 2D10 asaltos. Cualquiera que haya quedado paralizado por efecto de las runas puede intentar atravesarlas más adelante.

Es posible que una protección de estas características requiera nuevos sacrificios de POD ocasionales, aunque esta decisión queda en manos del Guardián.

Otros nombres alternativos: *Sellar el camino, Protección de Chaugnar Faugn, La maldición de la inmovilidad.*

Imposición del Pentágono pnakótico ✧

Coste: 10 POD; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 horas

Este poderoso hechizo de protección, empleado con frecuencia cuando se consume droga de Liao (véase **Fabricar droga de Liao**,

en la página 114), está conformado por una operación hipergeométrica de gran complejidad. El ejecutante debe trazar una serie de intrincados símbolos en el suelo y recitar el ensalmo adecuado para encantar el pentágono. Cualquiera que se encuentre en el interior de esta gran geometría queda ligeramente desincronizado del flujo espaciotemporal, por lo que su mente se vuelve imperceptible para los perros de Tíndalos, quienes no podrán seguir su rastro. Los protegidos por el pentágono tampoco tienen nada que temer de la gran raza, puesto que el símbolo los hace inmunes a cualquier transferencia de mente no deseada. De manera similar, la consciencia de un yithiano tampoco podrá abandonar el cuerpo que esté poseyendo en esos momentos. Finalmente, la inscripción también puede emplearse a modo de protección contra cualquier muerto que abandona su tumba (zombis, fantasmas incorpóreos y entidades que hayan renacido de sus sales esenciales), ya que son incapaces de atravesarlo.

Magia intensificada: En tiempos antiguos era posible encontrar ocasionalmente este símbolo grabado en el umbral que llevaba a la tumba de ciertos hechiceros.

Otros nombres alternativos: *Protección de Liao, Manto de Tíndalos, Imperceptibilidad mental.*

Imposición del Signo de Koth ✧ ✨

Coste: 6 puntos de magia; 5+ POD; 1D10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

Este antiguo símbolo mágico, de misteriosa procedencia, podría estar relacionado con el infame Signo amarillo. El ritual para crearlo y dotarlo de poder requiere el sacrificio de un ser humano con POD 60 o superior, aunque el símbolo en sí puede grabarse o trazarse con tiza o pintura sobre cualquier superficie. El poder del signo resultante será igual al POD de la víctima sacrificial + el POD invertido por el ejecutante, siendo 5 el mínimo permitido para este último. Una vez impregnado de poder, el Signo de Koth no puede ser anulado: si se cubre con una capa de pintura, sus terribles trazos emergen sobre el nuevo recubrimiento en menos de un día. Cualquier otro intento por dañarlo resultará igualmente estéril, puesto que la única manera de destruirlo es por medios mágicos; y, para ello, el atacante debe vencer primero en una tirada enfrentada de POD contra el propio signo.

Este símbolo confiere varios poderes. Cualquiera que lo contemple y medite ante él, recibe visiones de diversos lugares: la meseta de Leng, la misteriosa ciudad secreta en los polos magnéticos, la temida torre de Koth, etc. Las imágenes duran 1 minuto por cada punto de Magia que haya invertido el observador; sin embargo, el coste de Cordura puede variar según las escenas, puesto que las entidades percibidas a través del Signo de Koth producen las correspondientes pérdidas de Cordura. El espectador aumenta en 1 percentil su habilidad de Mitos de Cthulhu por cada 5 minutos que haya permanecido observando los rincones más oscuros del universo. Si realiza con éxito una tirada de esta misma habilidad, podrá escoger la ubicación que desea contemplar.

El Signo de Koth actúa asimismo como una poderosa protección contra las «criaturas de pesadilla» y los no muertos, ya que

mantiene a raya tanto a zombis como a cualquier otra entidad resucitada. Los seres nativos de las Tierras del Sueño deben vencer en una tirada enfrentada de POD contra el signo para atravesarlo o cruzar la puerta que guarda, mientras que los no muertos, incluidos los resucitados, tienen el acceso completamente vedado.

Magia intensificada: Algunos fragmentos del *Necronomicón* sugieren que el Signo de Koth también puede usarse para trasladarse físicamente a lugares fabulosos si el usuario conoce los mantras adecuados.

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Incinerar ✨

Coste: 6 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Este hechizo solo puede ejecutarse contra criaturas vivas y admite un único objetivo. Antes de comenzar, el mago realiza una tirada enfrentada de POD contra su víctima. Si esta última se hace con la victoria, el hechizo no surte efecto. Si gana el ejecutante, por el contrario, las consecuencias se hacen patentes de manera inmediata.

Cuando el hechizo se lleva a cabo con éxito, causa 1D6 puntos de daño por asalto a medida que el metabolismo de la víctima se acelera y genera un calor intolerable. En el primer asalto, su temperatura aumenta y su tez se enrojece. En el segundo, suda con profusión y la piel comienza a cubrirse de ampollas. En el tercer y cuarto asaltos, los fluidos corporales alcanzan su punto de ebullición y el objetivo se retuerce de dolor mientras vomita bilis humeante, sangre y pedazos de sus propios órganos escaldados. El proceso continúa incluso después de la muerte y solo cesa cuando el cadáver ha quedado reducido a cenizas y fragmentos de hueso. Asistir a un espectáculo de estas características produce una pérdida de 1/1D6 puntos de Cordura.

Otros nombres alternativos: *Envoltura llameante, Combustión, La muerte ígnea.*

Incorpóreo de la red (solo Actualidad) ✨

Coste: 5 puntos de magia; 1D6 + 1 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 10 minutos

Permite al ejecutante proyectar su consciencia en la red. El hechizo solo se puede aprender y llevar a cabo si el mago posee unas habilidades mínimas de Informática 75% y Ciencia (matemáticas) 50%. Después de 10 minutos alineando su mente con la interfaz de un equipo de realidad virtual, la consciencia del hechicero estará lista para trasladarse al plano electrónico. INT y POD son las únicas características que se mantienen activas en este entorno, aunque el ejecutante también cuenta con los valores de Suerte y puntos de magia que posee en el Mundo de la Vigilia. Aunque no es posible perder puntos de Cordura mientras la mente del ejecutante se encuentra en la red (véase más adelante), sus habilidades mentales como Contabilidad, Informática, Lengua propia y Otras lenguas

siguen activas. Su estancia en este entorno cibernético consume 1 punto de Magia por hora y le impide regenerar estas reservas, pero obtiene la habilidad de extraer puntos de magia de otras personas (véase más adelante). Si en algún momento este valor se reduce a cero, el hechicero quedará inconsciente. Teniendo en cuenta que es imposible regenerar puntos de magia mientras siga encerrado en la red, quizás no pueda despertar a menos que alguien lo encuentre y le preste ayuda.

El ejecutante puede realizar una tirada combinada de Informática y Buscar libros para navegar entre terminales, aplicaciones, bases de datos y otras ubicaciones virtuales. Mientras se mantenga en este estado, también puede leer flujos de datos y modificar archivos. Si supera una tirada de POD, incluso podrá burlar o anular programas antivirus de uso generalizado y otras defensas habituales contra las amenazas de la internet. En el caso de enfrentarse a programas más elaborados, quizás sea necesario incrementar la dificultad de la tirada.

El ejecutante también puede acceder a la pantalla de un ordenador y espiar a través del monitor para ver qué hacen aquellos que se encuentran al otro lado, quienes a su vez podrán ver el rostro del fantasma incorpóreo en el reflejo y tendrán que realizar una tirada de Cordura (1/1D4). Otra de las acciones a su alcance es emprender un ataque contra aquellos que se encuentren en las inmediaciones del ordenador que está ocupando y robarles 1D6 puntos de magia tras vencerlos en una tirada enfrentada de POD. El alcance de esta habilidad se determina dividiendo el POD del incorpóreo entre 5 y multiplicando el resultado por 30 cm.

Si la terminal en la que se encuentra el hechicero queda desconectada de la red eléctrica o es destruida, también su consciencia desaparecerá. De manera similar, en caso de que el equipo pierda el acceso a la internet, la consciencia quedará atrapada en el equipo hasta que vuelva a conectarse. Un Guardián benévolo quizás puedas permitir una tirada Difícil de POD para que el ejecutante tenga ocasión de escapar a toda velocidad y ponerse a salvo.

Después de que la consciencia regrese al cuerpo, el hechicero recuerda lo que ha sucedido durante su estancia en la red y pierde de manera inmediata los puntos de Cordura pertinentes por las fechorías, conmociones o traumas que haya podido sufrir. Si el cuerpo del hechicero muere mientras su consciencia se encuentra en la red, la mente seguirá activa y consciente de sí misma hasta que se extinga cuando sus puntos de magia se reduzcan a cero o sufra algún otro contratiempo. El resto de los peligros inherentes a la red quedan a discreción del Guardián.

Nota: Hoy en día es imposible localizar este hechizo en tomos, bases de datos o almacenes de ningún tipo a excepción de la terminal personal de Damon Devlin, un hechicero con más de un siglo de vida y empleado de New World International. El Guardián podría considerar que otro poderoso mago, con los requisitos matemáticos y de programación adecuados, pudiera replicar o concebir una variación del hechizo.

Otros nombres alternativos: No se conocen.

Inducir el pánico ☞ ⚡

Coste: 12 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Provoca un terror escalofriante que rompe la concentración del objetivo e interrumpe sus acciones. El hechicero debe ser capaz de ver a la víctima y señalarla con el dedo mientras entona esta maldición. El desconcierto repentino provoca la pérdida de 0/1D6 puntos de Cordura al objetivo, que además se sentirá forzado a huir y buscar refugio en un lugar seguro, esto es, cualquier rincón en que esa persona se sentiría a salvo en circunstancias normales.

Otros nombres alternativos: *Dedo de la perdición, Maleficio de Eibon, El mal de ojo.*

Influencia benévola ☞

Coste: 10 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 días

Este hechizo, arduo y laborioso, impone unos estrictos requisitos que el ejecutante debe cumplir durante 3 meses solares antes de disponerse a llevar a cabo el hechizo. Estas condiciones incluyen un régimen de meditación y ejercicios de respiración, así como la observancia de una dieta estricta. Cuando el hechicero esté listo, debe guardar ayuno durante 3 días y solo entonces ejecutar un ritual compuesto por 1 hora de cánticos, el sacrificio de 10 puntos de magia y una tirada Difícil de POD. Si tiene éxito, su fuerza de voluntad se incrementa y logra manipular o influir en la gente con mayor facilidad. Durante un mes solar su APA se incrementa en 10 puntos y añade un dado de bonificación a sus tiradas de Charlatanería, Encanto, Intimidar y Persuasión. El hechizo puede volverse a ejecutar al cabo de 1 mes siempre que se sigan cumpliendo los requisitos en materia de dieta y meditación.

Otros nombres alternativos: *Ritual de autoridad, Aura de control, Las afables palabras de Festo.*

Inmortalidad ☞

Coste: 65 POD; 1D6 + 1D20 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 24 horas para preparar el cuenco y 6 días para ejecutar el hechizo

El hechicero puede prolongar su vida de manera indefinida. En primer lugar debe preparar un cuenco de cobre de gran tamaño en el que su cadáver será depositado y calentado después de morir. El coste para dejar a punto el receptáculo es de 25 POD y 1D6 puntos de Cordura.

Una vez que el recipiente está listo, el ejecutante encanta su propio cuerpo invirtiendo 40 POD y 1D20 puntos de Cordura en el proceso. Un aliado debe estar listo para hacerse cargo del cadáver en cuanto muera y llevarlo hasta el cuenco, donde tendrá que calentarlo durante 1D6 días. Las elevadas temperaturas sirven para derretir el cuerpo hasta reducirlo a sus grasas esenciales, tras lo que, llegado el momento, se procede a introducir seis corazones humanos. Cuando el

último de ellos ocupa su lugar en el recipiente, el cuerpo del hechicero vuelve a cobrar forma y regresa de entre los muertos para disfrutar de la inmortalidad. A efectos del hechizo, se entiende el término «inmortalidad» como un proceso de envejecimiento sumamente lento.

Magia intensificada: Cualquier mago precavido debería ser consciente de que este hechizo concede la inmortalidad, pero no la invulnerabilidad. La persona que emerge del cuenco aún puede perder la vida por medios violentos, aunque nada le impide dejar dispuesto el hechizo tantas veces como quiera. Algunas tradiciones hablan de campos de energía inusuales que pueden afectar o mermar la fuerza vital de un inmortal, aunque no hay consenso acerca de su posible naturaleza mágica o cósmica. Por lo tanto, se limitan a advertir al hechicero de que extreme las precauciones para evitar que su esperanza de vida antinatural se vea reducida o afectada.

Es posible seguir una variación del hechizo que requiere la creación de un fetiche (un anillo, un cuadro, un espejo, etc.) en el mismo momento en que el ejecutante encanta su cuerpo. El fetiche así obtenido debe mantenerse a salvo, ya que su suerte y la del hechicero estarán ligadas: el ejecutante sufre el mismo daño que reciba el objeto y morirá al instante si este se destruye. En consecuencia, la mayor parte de los hechiceros conservan estos fetiches siempre a mano y a buen recaudo.

Otros nombres alternativos: *Resiliencia de la voluntad, Inmortalidad de Phasgeania, Atanasia.*

La maldición de la inmortalidad

La inmortalidad es a la vez un don y una maldición. Alcanzarla no implica que el personaje deje de envejecer, sino que lo hará más lentamente y podrá vivir de manera casi eterna a menos que alguien lo mate. Con cada siglo que pase, el hechicero inmortal pierde 1D10 puntos de COR si esta característica aún no se ha visto reducida a cero. Se recomienda que el Guardián ajuste las mecánicas de envejecimiento, aplicando las reducciones una vez cada 100 años (véase Envejecer, en la página 102 del *Manual del Guardián*). Las posibles mejoras de EDU y el valor en el que se incrementa quedan asimismo en sus manos.

Los hechiceros inmortales tienden a ser cautelosos hasta el extremo, puesto que les aterroriza perder la vida eterna que han alcanzado. El ser humano teme aquello que no comprende, así que un hombre que no envejece se convierte de inmediato en el blanco perfecto de rumores y desconfianza: quizás se trate de un vampiro o cualquier otro tipo de monstruo que deba morir en la hoguera para garantizar la seguridad de la comunidad a la que pertenece. Conscientes de ello, los hechiceros más sabios preparan su futuro «muriendo» y regresando más tarde como un hijo, una hija o un pariente lejano del finado para ocultar la realidad acerca de su naturaleza.

Inmovilizar a una víctima

Coste: 2 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

El ejecutante debe ser capaz de hablar con el objetivo en un tono calmado antes de que el hechizo pueda llevarse a cabo. Después de conversar durante uno o dos asaltos, se debe hacer una tirada enfrentada de POD entre el hechicero y la víctima. Si vence el hechicero, la víctima quedará paralizada e insensible hasta que se libere del trance al ser atacada físicamente o como consecuencia de algún otro acontecimiento de impacto similar.

Otros nombres alternativos: *Provocar la estulticia, La seductora lengua de plata.*

Intercambio de mente

Coste: Puntos de magia variables; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

Permite intercambiar la mente del hechicero con la de otra persona. La primera vez que se ejecuta el hechizo, el mago debe invertir una cantidad de puntos de magia igual a una quinta parte del POD del objetivo. En adelante, el coste se reducirá en 1 punto de Magia por cada ejecución que se lleve a cabo con el mismo individuo hasta llegar a un mínimo de 1. El objetivo debe conocer al hechicero y amarlo o tenerlo en alta estima. Si ese afecto desaparece de alguna forma, el intercambio no se podrá producir. Renovar ese afecto volverá a hacerlo posible.

Este hechizo se puede ejecutar desde cualquier distancia. Para que el hechizo surta efecto, el ejecutante deberá vencer al objetivo en una tirada enfrentada de POD. Cuantas más veces se repita, más sencillo resultará realizar el intercambio, de ahí la reducción en el coste del hechizo en los términos descritos más arriba. Cuando dicho coste haya quedado reducido a 1 punto de Magia, ya no será necesario hacer la tirada enfrentada de POD y el hechicero podrá llevar a cabo la transferencia a voluntad, utilizando solo un intenso esfuerzo mental.

En un principio, el ejecutante no podrá permanecer más de unos minutos en el cuerpo del objetivo, pero con el paso del tiempo y el uso repetido del hechizo este periodo se irá prolongando. Una vez que el coste de la transferencia quede reducido a 1 punto de Magia, podrá permanecer ahí de forma indefinida.

La persona cuya mente se transfiere al cuerpo del hechicero pierde 1/1D3 puntos de Cordura, aunque esta cantidad podría incrementarse dependiendo de las circunstancias.

Magia intensificada: Si aumenta el coste en puntos de magia, el ejecutante puede intercambiar la mente de dos individuos. No es necesario que exista un vínculo emocional entre ellos, pero ambas personas deben encontrarse a una distancia máxima de 6 m entre sí y respecto al hechicero. El mago debe invertir una cantidad de puntos de magia igual a la quinta parte del POD de cada uno de los objetivos, coste que no disminuirá a pesar de que el hechizo se

ejecute varias veces. La duración es variable. Suele prolongarle a lo largo de 1D10 + 10 minutos, aunque podría alargarse a discreción del Guardián. Revertir el hechizo devuelve las mentes a sus cuerpos originarios.

Otros nombres alternativos: *Salmodia de viceversa, Ritual del intercambio, La capa de la carne ajena.*

Inutilizar objeto ✧

Coste: 10 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: 4 asaltos

Este hechizo permite que cualquier herramienta o artefacto deje de funcionar si el hechicero entra en contacto con él y se concentra durante 4 asaltos. El objeto afectado queda maldito y será incapaz de ejercer la función para la que fue concebido. El hechizo puede emplearse sobre artilugios de tamaño pequeño o mediano, como armas de fuego, ordenadores personales, maquinaria sencilla y herramientas de diversa índole. En el caso de querer emplear un hacha maldita, por ejemplo, es muy posible que el mango de madera se parta o que la hoja salga volando. Un arma de fuego que haya sido inutilizada de este modo siempre se encasquilla y explota con una tirada de 90-100, causando el mayor daño posible a la persona que la empuña y a todo aquel que se encuentre en un radio de 90 cm. La maldición no es permanente, sino que se anula de manera natural al cabo de 1D10 + 2 días.

Otros nombres alternativos: *Maldecir objeto, Anular uso, Que vuestras herramientas se tornen polvo.*

Invisibilidad (Tierras del Sueño) ♡

Coste: 10+ puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: 1 asalto

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. Permite que un objetivo se vuelva invisible de manera temporal a cambio de 10 puntos de magia por cada minuto que se mantenga activo. El beneficiario del hechizo debe repetir mentalmente una breve frase, por lo que cualquier acontecimiento repentino o inesperado podría romper su concentración si no supera una tirada de INT. La ropa, el equipo y las armas que lleve consigo seguirán siendo visibles, de modo que debería desnudarse para que el hechizo sea realmente efectivo. Su voz, de todos modos, continuará siendo audible.

Magia intensificada: Una variante de este mismo hechizo permite omitir el cántico mental que lo mantiene en activo. El ejecutante prepara en su lugar un bálsamo con una planta que, al parecer, crece en las orillas del río Skai, cuyo cauce atraviesa el bosque encantado cercano a Ulthar. La planta es venenosa si se consume y difícil de identificar.

Otros nombres alternativos: *Forma fantasmal, Enmascaramiento, Cántico de lo que permanece oculto.*

Invocar al Gusano ✧

Coste: 10 puntos de magia; 15 POD; 1D3 puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: 10 horas

Esta muestra de nigromancia, transmitida entre unos pocos elegidos de la Secta de Tulscha, ayuda a resucitar el espíritu de un muerto, habitualmente uno de los adoradores más devotos de la Llama Verde.

El objetivo tiene que estar muerto y haber pasado al menos 2 semanas enterrado. El ejecutante entona un cántico ceremonial cuando ha expirado ese plazo y despierta al espíritu del fallecido, que en esos momentos mora en el cuerpo de los gusanos que lo han estado devorando. La ceremonia tiene una duración de 10 horas, durante las que el ejecutante sacrifica 10 puntos de magia y 15 POD. Al concluir este lapso, el objetivo del hechizo realiza una tirada de POD con el valor de esta característica del que disponía en el momento de su muerte. Si la supera, renace 10D10 horas más tarde como una masa de gusanos en constante movimiento. La criatura que despierta de la tumba conserva su INT, POD, recuerdos, habilidades, hechizos, etc., tal y como eran antes de morir; pero el resto de sus atributos se convierten en los de un reptante. En caso de ser necesario, la Cordura se reduce a cero. Si la tirada de POD no tiene éxito, el hechizo fracasa y el objetivo no puede ser resucitado por este medio.

Nota: *No todos los reptantes se crean de este modo. Hay casos en los que la fuerza de voluntad del fallecido basta para infestar con su esencia a los gusanos de la tumba.*

Otros nombres alternativos: *Despertar/Crear reptante, Transfiguración de Tulscha, Conceder la forma de un millar de viscosos reptantes.*

Involución (Tierras del Sueño) ♡

Coste: 24 puntos de magia; 1D10 puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. El ejecutante realiza una tirada enfrentada de POD contra el objetivo: si gana, la víctima desciende en la escala evolutiva y tarda 1D6 asaltos en convertirse en una criatura de rasgos animales, pelaje denso y hocico alargado. Una vez que la transformación se ha completado, el desafortunado objetivo ataca a aquellos que lo rodean, sean amigos o enemigos, durante 1D6 asaltos: los golpea con brazos y piernas, los araña y estrangula sin razón aparente. Presenciar esta metamorfosis produce una pérdida de 1/1D6 puntos de Cordura. Los efectos que el hechizo pueda ejercer sobre la inteligencia y el carácter de la víctima quedan en manos del Guardián.

Otros nombres alternativos: *Crecimiento animal, La cruel maldición de la bestia.*

Ira de Pazuzu 𐎶

Coste: 4 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Un poderoso rayo de energía sale despedido de las manos extendidas del hechicero en dirección a una víctima que se encuentre a una distancia máxima de 100 m. Sus efectos son equivalentes a los de un relámpago que impacta contra su objetivo: causa 1D6 puntos de daño y un intenso estallido sónico.

Otros nombres alternativos: *Castigo, Expiación, Rayo negro.*

Ira del tiempo 𐎶

Coste: 10 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura;

1 punto de vida

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Este poderoso hechizo se emplea únicamente en situaciones extremas, puesto que impone un alto precio a su ejecutante. El mago debe practicarse un profundo corte en la palma de su propia mano (1 punto de daño) y trazar un arco en dirección a la víctima o víctimas del hechizo, asegurándose de que la sangre se esparce por el aire. El hechizo inflige 5D6 puntos de daño a distribuir entre 1-5 objetivos. En caso de que el hechicero escoja a 1 sola víctima, sufrirá 5D6 puntos de daño; mientras que si son 5, cada una de ellas recibirá 1D6. El hechizo ignora las armaduras y se manifiesta mediante un marchitamiento acelerado: la piel se descompone y queda reducida a polvo hasta el extremo de que la víctima acaba por estallar en una nube de cenizas.

Otros nombres alternativos: *Polvo al polvo, La plaga terrible, Sangre de la putrefacción.*

- J -

Jaula dorada del deseo 𐎶

Coste: Puntos de magia variables; 5 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1+ días

La jaula dorada transforma el deseo en una trampa para los incautos y los débiles. Para realizar el hechizo hace falta que la víctima desee un objeto en particular y que el ejecutante gaste tantos puntos de magia como tenga el objetivo.

La víctima cree vivir en un éxtasis total tras alcanzar el objeto que desea. Aunque en principio el hechizo solo dura 24 horas, puede mantenerse durante un segundo día, o incluso más tiempo, sacrificando el mismo número de puntos de magia cada día en el que se conserve el efecto. Tras las primeras 24 horas, y cada día después de este, la víctima tiene derecho a liberarse con una tirada Difícil de POD para recuperar la lucidez y comprender que no posee el objeto ansiado. La violencia intensa u otro tipo

de conmoción también pueden arrancarla de su ilusión. La víctima pierde 1/1D4 puntos de Cordura por cada semana que pase bajo el hechizo.

Otros nombres alternativos: *Estupefacción de la avaricia, Voracidad del deseo.*

- L -

Ladrón de almas (Tierras del Sueño) 𐎶

Coste: 24 puntos de magia; 2D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. Una esfera plateada de 15 cm de diámetro sale disparada hacia una víctima que se encuentre a una distancia máxima de 30 m del ejecutante, la atraviesa, cambia de color y regresa junto al hechicero tras haber arrancado el alma del cuerpo del objetivo. Todos sus puntos de INT y sus puntos de POD - 5 son absorbidos por el globo. Además, pierde 1 punto de Cordura por cada día que el espíritu permanezca encerrado. El color de la esfera, frágil como el cristal, varía según la personalidad y las creencias del confinado.

Si se rompe mientras contiene un alma, el preso regresará al instante a su cuerpo de origen. En caso de que el cuerpo se destruya, el impacto de esta revelación también servirá para liberar al alma de su prisión si consigue vencer al ejecutante en una tirada enfrentada de POD (con su valor original). Si la liberación tiene lugar una vez que el cuerpo ha quedado aniquilado, puede convertirse en un fantasma o un espíritu errante con la posibilidad, en teoría, de intentar poseer un nuevo cuerpo que haga las veces de huésped.

El propietario de la esfera puede comunicarse con su objetivo sosteniéndola en la mano y concentrándose en el ella.

Otros nombres alternativos: *Trampa del alma, Mermar a un enemigo, Esfera de la negación.*

Lanzamiento impecable (tradicional) 𐎶

Coste: 5 puntos de magia; 2 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

El ejecutante recita un corto verso para que un objeto, lanzado por sí mismo o por el receptor del hechizo, vaya a parar al lugar deseado. La magia guía el objeto en una trayectoria que va a parar justo en el objetivo, pero solo permite realizar un único lanzamiento a un máximo de 15 m de distancia.

Otros nombres alternativos: *Amuleto de diana, Tiro del mago.*

Larvas

Coste: 8 puntos de magia; 6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

La piel de la víctima queda cubierta por decenas de miles de huevos de mosca. El ejecutante debe tocar con fuerza al objetivo para poder llevar a cabo el hechizo, por lo que solo resulta eficaz contra blancos que estén durmiendo, atados o que por algún motivo no opongan resistencia: no es suficiente con propinar un golpe de refilón durante un combate. Los huevos eclosionan con rapidez y las larvas, sometidas a un rápido proceso de crecimiento, devoran la piel y la carne externa de la víctima a razón de 1 punto de daño cada 4 minutos. La duración del hechizo es de 1 hora, seguida por la muerte a menos que se emprendan acciones drásticas. Una tirada apresurada de Primeros auxilios realizada con éxito presenta una alta probabilidad de salvar a la víctima y acabar con la plaga, al igual que el uso de técnicas tan sencillas como sumergirse en agua o impregnarse de queroseno. Las larvas se convierten en grandes moscas al cabo de una hora y se dispersan echando a volar con rapidez.

Verse cubierto por una capa de larvas que eclosionan de sus huevos produce una pérdida de 1D6/1D10 + 3 puntos de Cordura. En la mayoría de los casos la víctima no podrá hacer otra cosa que gemir y gritar mientras dure el suplicio.

Otros nombres alternativos: *La infestación de agitada agonía, Los devoradores inquietos, Miasis oscura.*

Lasitud de Phein (Tierras del Sueño)

Coste: 8 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. El ejecutante hace dormir a una víctima que se encuentre a un máximo de 3 m de distancia si la vence en una tirada enfrentada de POD. Los efectos son los de un profundo letargo natural, por lo que es posible despertarla por los medios más corrientes. En caso de dejarla dormir a sus anchas, abrirá los ojos por sí misma al cabo de unas pocas horas.

Otros nombres alternativos: *Letargo, Duerme a mi vera, Canto de dicha.*

Levantar a los muertos (Tierras del Sueño)

Coste: 50 puntos de magia; 2D10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. El ejecutante hace que todos los cadáveres en 50 m a la redonda se levanten de la tumba y devoren a las víctimas que se encuentran en el campo visual del hechicero. El breve cántico, repetido una y otra vez, y que debe entonarse para llevar a cabo el hechizo, a menudo hace que la temperatura descienda de repente y se genere algún que otro rayo. El número de cadáveres que hay en los alrededores queda

a discreción del Guardián. Ver alzarse a los muertos produce una pérdida de 1/1D8 puntos de Cordura en cualquiera que presencie el espectáculo.

Otros nombres alternativos: *Pastor de los muertos, El rito de Instele, Desatar a los hambrientos.*

Levantar niebla nocturna

Coste: 3 puntos de magia; 1D2 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 5 minutos

Sirve para levantar una densa niebla a partir de una masa de agua. El hechizo solo puede realizarse de noche y requiere un cuenco con líquido procedente del lugar que va a utilizarse para formar la bruma. El ejecutante debe soplar con suavidad sobre la superficie del receptáculo mientras realiza las gesticulaciones apropiadas. La neblina, que se forma de repente, se mueve con el viento como cualquier otra bruma y se disipa en cuanto sale el sol. El ejecutante puede encontrarse a kilómetros de la masa de agua que producirá la niebla siempre y cuando disponga de la muestra de líquido necesaria para realizar el hechizo.

Otros nombres alternativos: *Aliento de Poseidón, El manto de vapor acuoso, La niebla oscura de los secretos perpetuos.*

Levitar

Coste: Puntos de magia variables; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Permite que el ejecutante o un objetivo designado flote lentamente en el aire, siempre y cuando el mago pueda tocarlo y gaste 1 punto de Magia por cada 5 TAM que posea el receptor. El efecto, que dura 1D6 minutos, lo eleva a una altura de entre 1 y 1,5 m sobre el nivel del suelo. Si el objetivo está cayendo desde cierta altura, descenderá a cámara lenta y se detendrá a casi 1 m del suelo.

Cada punto de Magia adicional que se gaste mientras se desarrollan los efectos del hechizo permite al ejecutante mover el objetivo 1 m en dirección horizontal o vertical. La víctima flota a voluntad del hechicero, incapaz de detener su movimiento a no ser que se agarre a la rama de un árbol u otro objeto similar. En este caso, tendrá que realizar una tirada enfrentada entre su FUE y el POD del mago. Si la víctima obtiene la victoria, caerá al suelo al romperse el hechizo.

Otros nombres alternativos: *Subyugar a la gravedad, Suspensión trémula.*

Liberar a Hastur

Coste: 350 POD

Tiempo de ejecución: 1 minuto por punto de POD invertido

Este cántico, junto con los nueve monolitos de piedra necesarios para el hechizo **Llamar a Hastur** (véase página 137), permite que el primigenio entre en el área delimitada por tales objetos y se

nueva libremente en ella. El hechizo solo puede llevarse a cabo de noche y mientras Aldebarán sea visible en el firmamento. El director del cántico es el único que necesita conocer el hechizo, mientras que cada uno de los demás participantes colabora con 1 punto de POD.

Por cada 2 personas que entonen el cántico, puede acceder a la Tierra el equivalente a 1 punto de POD de la esencia de Hastur o de sus criaturas. Esto quiere decir que hacen falta 350 participantes ($350 / 2 = 175$) para permitir el acceso a Hastur (POD 175). Si el hechizo **Construir Carcosa** (véase página 60) se ha ejecutado, solo harán falta 35 participantes que sacrifiquen 5 puntos de POD por cabeza para traer al primigenio.

Cuando se libera a Hastur, este no tiene que regresar a los cielos al amanecer, sino que puede permanecer activo todo el año. Además, los hechizos relacionados con él pueden utilizarse tanto de día como de noche en la zona delimitada, cuyo tamaño tan solo queda definido por la ubicación de los monolitos.

Otros nombres alternativos: *Desatar a Aquel cuyo Nombre no debe ser Pronunciado, Invocación de Hali, Rito de amarillo.*

Liquidez ☞

Coste: 8 puntos de magia; 1D10 + 4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Este temible hechizo crea úlceras purulentas que acaban licuando los órganos de la víctima. El ejecutante debe vencerla primero en una tirada enfrentada de POD para que los efectos se desencadenen; si lo consigue, el objetivo se llena de llagas ulcerosas en el primer asalto y las heridas comienzan a supurar pus en el segundo. En este momento, la víctima debe realizar una tirada Difícil de CON para no vomitar a causa del repugnante hedor que emana de los abscesos. En el tercer y último asalto, la sangre y los órganos licuados comienzan a manar de las heridas y provocan la muerte inmediata.

Si la víctima consigue matar al hechicero antes de que los efectos alcancen su punto álgido en el tercer asalto, tendrá alguna oportunidad de sobrevivir al trance. Aun así, pierde 3D8 puntos de vida como consecuencia de las heridas y 1D4/1D6 puntos de Cordura.

Contemplar los efectos de este hechizo produce una pérdida de 1/1D6 puntos de Cordura.

Otros nombres alternativos: *La disolución putrefacta, La quejumbrosa agonía.*

Lislar/Curar a un animal (tradicional) ☞

Coste: 4 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

A elección del ejecutante, este hechizo hace que un animal (normalmente un caballo o una vaca) sufra daño como consecuencia de la inflamación de los tendones y ligamentos; o que, por el contrario, se vuelva extraordinariamente saludable y vigoroso. El hechicero debe tocar a la bestia para que el hechizo surta efecto.

Magia intensificada: Con una considerable inversión de puntos de magia, el hechicero puede hacer que toda una manada o un rebaño quede lisiado. Algunas variaciones del hechizo pueden dar pistas acerca de la naturaleza del mal que aqueja a los animales: en ocasiones el hechicero tiene que dejar una marca sobre su víctima, enterrar un tótem en las proximidades, etc. Este tipo de indicios podrían advertir a un granjero receloso de que hay fuerzas ocultas en juego.

Otros nombres alternativos: *Debilitar bestia, Maleficio, El viento infausto.*

Llama macilenta (Tierras del Sueño) ♠

Coste: puntos de magia variables; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. Un estrecho cono de fuego emerge del dedo índice del ejecutante, quien puede decidir el color del que desea impregnar las llamas. Este fuego puede emplearse para encender una hoguera, entretener al público o calentar un recipiente pequeño, ya que su temperatura es equiparable a la de una vela de tamaño grande. El hechizo cuesta 2 puntos de magia por cada asalto en el que la lengua de fuego permanezca activa.

Otros nombres alternativos: *Índice igneo, Llama fantástica de mil colores.*

Llama purificadora de Vorvados ☞

Coste: Puntos de magia variables; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 asaltos

Este poderoso hechizo, conocido entre los antiguos sacerdotes de Mu, devuelve a cualquier entidad extradimensional a su lugar de origen. No obstante, sus secretos parecen haberse perdido en las arenas del tiempo.

El ejecutante, así como el resto de los participantes que conocen el hechizo, pueden gastar tantos puntos de magia como deseen para llevarlo a cabo. Aquellos que lo desconocen solo pueden colaborar con 1 punto de Magia por cabeza y bajo la condición de que estén en contacto físico con el ejecutante. El total de puntos de magia obtenido en la colecta se multiplica $\times 5$ y se emplea para realizar una tirada enfrentada contra el POD de la criatura a exiliar. Si el ejecutante obtiene la victoria, la entidad regresa a su dimensión con un destello cegador de luz prismática; aunque nada impide que vuelva a ser convocada más adelante.

Se dice que el dios arquetípico Vorvados puede transmitir el conocimiento de este hechizo a uno de sus acólitos predilectos a cambio del sacrificio de 5 POD. Aprenderlo de dicha persona no requiere gasto alguno de POD, pero sí la pérdida de 4 puntos de Cordura, 12 horas de estudio y una tirada Difícil de INT para comprobar si se ha sido memorizado correctamente.

Handwritten text in a cursive script, likely a historical or religious manuscript, located in the upper left quadrant of the page.

Handwritten text in a cursive script, likely a historical or religious manuscript, located in the upper center of the page.

Handwritten text in a cursive script, likely a historical or religious manuscript, located in the upper right quadrant of the page.



Handwritten text in a cursive script, likely a historical or religious manuscript, located in the lower left quadrant of the page.

Handwritten text in a cursive script, likely a historical or religious manuscript, located in the lower right quadrant of the page.

Nota: Véase *Malleus Monstrorum* para obtener más información acerca de *Vorvados*.

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Llamada del cristal (variante de Llamar a Hastur)

Coste: 50+ POD; 1D10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1+ horas

El ejecutante debe estar en posesión de un cristal que actúe a modo de catalizador y que haya sido especialmente creado para la ocasión. Puede emplearse cualquier tipo de gema, ya que es su diseño, las interrelaciones entre los ángulos y las facetas, lo que le concede su poder. La persona que talla el cristal gasta 50 POD durante el proceso de preparación para imbuirlo de energía mágica, pero estos puntos se recuperan al cabo de 6 días. Una vez terminado, el cristal conserva un residuo permanente de energía.

Cuando la gema se usa como parte del ritual, el ejecutante obtiene una probabilidad básica del 25% de realizar con éxito el hechizo de Llamada, siempre y cuando se concentre en el cristal durante la ceremonia y canalice 25 POD en el rito mientras entona el ensalmo adecuado. Es preciso que una gota de sangre humana empape la piedra.

Nota: Véase *Sellar pozo* (página 176).

Otros nombres alternativos: *Imbuir cristal de la convocación.*

HECHIZOS PARA LLAMAR A UN DIOS

Coste: 1+ puntos de magia por persona; 1D10 puntos de Cordura (solo el ejecutante)

Tiempo de ejecución: 1-100 minutos

Los hechizos de Llamada traen a un avatar, dios exterior o primigenio ante el hechicero. Ejecutar este tipo de hechizos es realmente peligroso, incluso para los sectarios. Solo el sacerdote de una secta o alguien muy desesperado decidiría llamar a una deidad de los Mitos. Aquí se exponen unos cuantos ejemplos. Es probable que exista tanto un hechizo de Llamada como uno de Expulsión para cada primigenio y para cada forma que adopta un dios de los Mitos.

Es posible que todo un grupo participe añadiendo poder a los hechizos de Llamada, con el hechicero actuando como foco para el grupo. Cada uno de los presentes gasta 1 punto de Magia. Aquellos que conozcan el hechizo podrán sacrificar cualquier cantidad de puntos de magia (e incluso consumir puntos de vida). La cantidad total de puntos de magia invertidos es la probabilidad de que el hechizo surta efecto expresada en un porcentaje. Por cada punto de Magia invertido, el grupo deberá entonar un cántico durante 1 minuto, pero nunca durante más de 100 minutos. Un resultado de 100 en la tirada del hechizo siempre producirá un fracaso y todos los puntos de magia sacrificados se perderán.

El hechicero también pierde 1D10 puntos de Cordura en la ejecución del hechizo. Todos los presentes deben realizar una tirada de Cordura si la deidad se manifiesta. El Guardián deberá idear alguna motivación que justifique el comportamiento del dios, su actitud y su propensión a interactuar de manera significativa con aquellos que han requerido su presencia. Normalmente, cuando una deidad de los Mitos llega a la Tierra, desea quedarse aquí, suele estar hambrienta y mostrarse exigente.

A pesar de que muchos hechizos de Llamada incorporan un elemento de Expulsión con las instrucciones necesarias para enviar al dios de vuelta al lugar del que ha venido, a menudo no es el caso. Las transcripciones incompletas, la falta de conocimiento o la simple perversidad del copista son algunas de las razones por las que el hechizo de Expulsión puede haber llegado a obviarse.

Cada dios requiere unas determinadas condiciones para que su hechizo de Llamada pueda llevarse a cabo. El Guardián puede utilizarlas como fuente de inspiración, pero debería evitar que lo constriñan por dos motivos. El primero tiene su fundamento en la ficción: ningún humano llega a comprender por completo los Mitos de Cthulhu, por lo que es natural que haya más de una forma de Llamar al mismo dios. El segundo es que los jugadores más experimentados no tardan en reconocer los elementos familiares de la aventura y el misterio desaparece.

Nota: Véase también *Hechizos para expulsar a un dios* (página 108).

A continuación se incluye un listado no exhaustivo de hechizos de Llamada a un dios. A menos que se especifique lo contrario, el coste básico de todos ellos es igual al detallado al inicio de esta sección.

Llamar a Ahtu (avatar de Nyarlathotep)

Ahtu es un avatar de Nyarlathotep adorado principalmente por las sectas del centro y el este de África, donde se lo conoce como «el Gusano Espiral». Cuando se manifiesta, adopta la forma de una columna de materia viscosa de color negro y 15 m de diámetro que surge de la tierra. Solo es posible realizar esta llamada en algunos lugares concretos del continente africano, y siempre mediante un amuleto con un ojo de tres lóbulos envuelto en llamas y un acto de automutilación por parte del ejecutante. Este amuleto suele estar dividido en dos partes que se mantienen separadas para no despertar a la bestia por accidente.

Nota: Véase *Malleus Monstrorum* para obtener más información acerca de Ahtu.

Otros nombres alternativos: *Llamar al Gusano Espiral.*

Lllamar a Aku-shin Kage (avatar de Nyarlathotep) ☸

Este hechizo japonés invoca a Aku-shin Kage, uno de los avatares de Nyarlathotep, para que posea un *oyoroi* especialmente preparado para la ocasión. Esta armadura debe ser idéntica a la portada por la clase samurái durante la época feudal.

El *oyoroi* tiene que recubrirse con sangre proveniente de seres sintientes (TAM 200) y es condición indispensable que su último propietario muriera llevándola. Una vez listo el receptáculo, el hechizo se lleva a cabo en una noche sin luna. Si tiene éxito, el avatar de Nyarlathotep cubre la zona transformado en una sombra más negra que la propia oscuridad y ciega a todos los presentes. Cuando se fusiona con la armadura y se establece en ella, el *oyoroi* pierde su color rojo y se tiñe de negro. Un goteo de sangre emerge de manera incesante entre las fisuras de esta nueva encarnación del avatar.

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Lllamar a Arwassa ☸

Sirve para atraer a Arwassa, un primigenio prácticamente desconocido, en la primera noche de luna nueva. Cuando hace acto de presencia, hay que alimentarlo con criaturas vivas con un valor equivalente a TAM 500, entre las que se incluya al menos a un ser humano. No se sabe qué sucede si esto no se cumple, ya que sus adoradores suelen suministrarle suficiente *pienso*.

El dios se manifiesta adoptando la forma de un gran humanoide decapitado con cuatro enormes tentáculos en lugar de extremidades. Allí donde acaba el cuello nacen unas inmensas fauces desdentadas de 2,5 m, que se abren y se cierran de manera mecánica como si nunca dejaran de gritar.

Nota: Véase *Malleus Monstrorum* para obtener más información acerca de Arwassa.

Otros nombres alternativos: *Unir al Decapitado.*

Lllamar a Azathoth ☸

Lllamar a esta entidad es extremadamente peligroso, una temeridad que tan solo un loco consideraría, ya que tiene el potencial de destruir el planeta entero. El hechizo solo se puede ejecutar en exteriores y durante la noche.

A pesar de mencionarse en numerosos textos de los Mitos, el hechizo en sí es difícil de encontrar y suele presentarse dividido en varios fragmentos, algunos de ellos ocultos o codificados en otros textos, para garantizar que no pueda llevarse a cabo con facilidad ni a la ligera. Es frecuente que los ingredientes se describan incorrectamente de manera intencionada o se oculten en intrincados acertijos.

Teniendo en cuenta la devastación que puede conllevar la presencia de Azathoth, el Guardián debe decidir cuáles son los componentes

exactos que requiere el hechizo, las características del ritual y el resto de la parafernalia pertinente para que se ajuste lo mejor posible a la aventura o campaña en curso.

Otros nombres alternativos: *Súplica del caos, La vocal impronunciable de Shaggai, Invocar al Demiurgo.*

Lllamar a Bugg-Shash ☸

Los magos deben ser extremadamente cautos con este hechizo, puesto que se rumorea que no existe elemento de Expulsión que permita liberarse de la deidad. Algunos tomos afirman que las luces brillantes la ahuyentan, así que su Llamada se realiza a menudo en áreas de total, o casi total, oscuridad. Taimado y ladin, el primigenio no suele mostrarse inclinado a conversar con el ejecutante y prefiere atacarlo si no se han tomado las medidas oportunas para controlar al dios a su llegada. Entre ellas se cuenta la presencia un sacrificio adecuado. Bugg-Shash no regresará a su dimensión de origen hasta que se haya cobrado al menos de una víctima, que bien puede ser la del propio hechicero.

Nota: Véase *Malleus Monstrorum* para obtener más información acerca de Bugg-Shash.

Otros nombres alternativos: *Atraer a Aquel que se Aproxima en la Oscuridad.*

Lllamar a Cthugha ☸

Cthugha cobra forma con la explosión de una llama sostenida por el hechicero (una vela, una antorcha, etc.) o, con mayor frecuencia, a través de una gran pira. El hechicero mueve la llama siguiendo una serie de patrones mientras entona el hechizo. El hechizo solo se puede ejecutar con éxito en las noches despejadas en las que la estrella Fomalhaut, la estrella más brillante en la constelación de Piscis Australis, es visible en el horizonte. Las mejores noches para poder verla en el hemisferio norte son las que van de septiembre a noviembre.

Magia intensificada: Una variante del hechizo, conocida como Convocar a Cthugha, exige el sacrificio ritual de una víctima que debe ser devorada por las llamas en un altar de piedra. Aunque se insinúa que el hechicero podría subyugar a Cthugha mediante cierta fórmula de atadura mencionada, se trata en realidad de una farsa que carece de cualquier efecto. Su única finalidad es invocar a Cthugha para que sea portador de caos y devastación.

Otros nombres alternativos: *Evocación de la ardiente perdición abrasadora, El acuerdo de Fomalhaut.*

Lllamar a Cyaegha ☸

El hechizo despierta a Cyaegha de su largo sueño gracias a la ofrenda de una víctima sacrificial en cuyo interior pueda manifestarse y adoptarla como su propio ser. Si esta no se incluye en el ritual,

se manifestará en el interior del propio ejecutante. Sea cual sea el receptáculo ofrecido, quedará destruido al contacto con la deidad, quien además podría cargar contra todos los presentes si no satisfacen sus exigencias.

La invocación no tiene efecto si el dios sigue en su prisión, aunque hay quien afirma que puede responder a la llamada durante una sola noche si el hechizo se realiza desde lo alto de la colina de Dunkelhugel, junto a la aldea de Freihausgarten, en el centro de Alemania. Otros testimonios declaran que es posible invocarlo desde cualquier lugar en el que se le haya rendido culto. Lo único que parece claro es que el hechizo está abocado al fracaso si se ejecuta en un lugar que no guarde relación con la deidad.

También hay registros que afirman que destruir las estatuas Vaeyen de Dunkelhugel podría ser el medio para anular el hechizo que mantiene encerrado a Cyaegha, que en adelante se manifestaría según su voluntad. El corpus del ritual no detalla las condiciones bajo las que se encuentra cautivo ni la ubicación de su prisión.

Nota: Véase *Malleus Monstrorum* para obtener más información acerca de Cyaegha.

Otros nombres alternativos: *Liberar a la Oscuridad que Espera.*

Llamar a Daoloth

Convoca a Daoloth y lo insta a manifestarse en el interior de una estrella de cinco puntas conocida como el Pentáculo de los planos. El hechicero debe disponer de un icono del dios exterior, el cráneo de un ángel descarnado de la noche, dos velas negras, una vara de metal y varias varas o tubos adicionales con los que crear el símbolo mágico. La creencia popular dice que este pentáculo evita que la forma de Daoloth se expanda hasta engullir al hechicero.

Es posible llevar a cabo el hechizo a oscuras, puesto que así se evitan las grandes pérdidas de Cordura producidas al contemplar esta forma de vida alienígena. Cada persona que participa en la ceremonia puede contribuir con 1 punto de Magia, mientras que aquellos que conozcan el hechizo pueden hacerlo con una parte o la totalidad de sus reservas mágicas. Aunque el ejecutante pierde 1D10 puntos de Cordura independientemente del resultado del hechizo, el resto de la congregación solo tendrá que hacerlo en caso de que la llamada sea efectiva.

Si el hechizo se lleva a cabo sin uno o más de los elementos arriba citados, el mago corre peligro de ser poseído por la deidad en cuanto termine de recitar las fórmulas. Su cuerpo se ve entonces arrastrado hasta la dimensión de Daoloth, donde se retuerce, muta, se aplanan y se pliega sobre sí mismo hasta volverse unidimensional. Antes de que pueda darse cuenta habrá adoptado una extraña forma geométrica que comienza a expandirse, se despliega y permite el acceso del dios exterior a nuestra dimensión. El hechicero se sume en el dolor más absoluto a medida que su cuerpo es atraído al plano alienígena en el que mora el dios. Observar a una víctima mientras es poseída por Daoloth produce

una pérdida de 1/1D10 puntos de Cordura. Cuando regresa a su dimensión de origen, la deidad destruye el cuerpo de su huésped.

Nota: Véase *Malleus Monstrorum* para obtener más información acerca de Daoloth.

Otros nombres alternativos: *Configuración del Rasgador de los Velos.*

Llamar a El Negro (avatar de Nyarlathotep)

Invoca a El Negro, uno de los avatares de Nyarlathotep, ante una congregación de sus devotos seguidores. El hechizo debe realizarse durante la noche, pero no está condicionado por el lugar y el avatar suele mostrarse dispuesto a negociar.

El Negro adopta el aspecto de un ranchero del siglo XVIII. Tiene el rostro negro como la noche, una postura antinatural (no produce pérdidas de Cordura) y a menudo se presenta a lomos de un gran semental de color ébano. Sus adoradores creen que ofrece guía y ayuda siempre que se le requieran, aunque a cambio de un elevado precio. Si El Negro revela otra de las máscaras de Nyarlathotep, lo más probable es que los congregados deban realizar una tirada Cordura.

Nota: Véase *Secretos de Los Ángeles* para obtener más información acerca de El Negro.

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Llamar a Ghatanothoa

Solicita la presencia de Ghatanothoa, el Señor del Volcán, ante el ejecutante. El hechizo afirma que solo surtirá efecto si se lleva a cabo en el continente de Mu, del que se afirma que podría estar ubicado entre Nueva Zelanda y Chile, y solo mientras su tierra se alce sobre las aguas. A menos que la Llamada se realice en la más absoluta oscuridad, el ejecutante se juega la vida, puesto que cualquiera que contemple la figura del primigenio queda convertido en una momia viviente petrificada. Su cuerpo adquiere la textura del cuero endurecido; pero los órganos, incluido el cerebro, se preservan de manera indefinida. Así pues, la consciencia perdura, aunque en un estado de agonía que drena su Cordura.

Otros nombres alternativos: *Recovar el confinamiento de T'yog. Alzar a la Gorgona.*

Llamar a Gla'aki

Solo se puede llevar a cabo durante la noche, junto a un lago u otra gran masa de agua. En caso de que el hechizo no se realice en la orilla del lago Brichester (Inglaterra), un pedazo de la prisión de cristal que mantiene al primigenio atado a la Tierra debe hallarse en las proximidades. De lo contrario, el hechizo fracasará de manera

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

automática y cualquier coste de puntos de magia y Cordura que se haya pagado quedará perdido.

Si la llamada surte efecto, Gla'aki emerge de las aguas y se acerca a la orilla. En caso de que no se satisfagan sus deseos, es muy posible que la entidad enfurecida ataque a todos los presentes en un intento por convertirlos a ellos también en sus eternos sirvientes.

Otros nombres alternativos: *Súplica al Maestro que Mora bajo las Aguas, Alzar a Ga-Luki.*

Lllamar a Gol-Goroth

Este hechizo requiere un monolito consagrado de al menos un milenio de antigüedad. La mayoría de los monumentos megalíticos de Europa pueden ser buenos candidatos, así como la infame Piedra Negra de Hungría. El ritual se celebra entre hogueras y bailes frenéticos que se prolongan durante horas, pero requiere asimismo de un sacrificio de sangre para consagrar la piedra. Si el hechizo se realiza con éxito, la monstruosa entidad con aspecto de sapo se manifestará en lo alto del monolito.

Nota: Véase *Malleus Monstrorum* para obtener más información acerca de Gol-Goroth.

Otros nombres alternativos: *Lllamar al Maestro de la Piedra.*

Lllamar a Hastur

Invoca a este dios entre nueve bloques de piedra dispuestos en forma de «V» (¡lo que siempre es un indicio de actividades sectarias!). Cada uno de los nueve bloques ha de tener un volumen de 9 m³ o más.

El hechizo solo se puede ejecutar en noches despejadas en las que la estrella Aldebarán (de la constelación de Tauro) está visible por encima del horizonte (entre octubre y marzo, aproximadamente). Cada byakhee presente durante la Llamada a Hastur añade otro 10% a la probabilidad de éxito.

Si se han encantado todos los monolitos mediante el sacrificio de 5 puntos de POD en cada uno, la «V» de piedra añadirá un 30% a la probabilidad de ejecutar con éxito el hechizo Convocar/Atar a un byakhee.

Otros nombres alternativos: *El ritual oscuro de Aquel que Camina en Sombras, La súplica amarilla.*

Lllamar a Iod

Este hechizo, extraño y casi olvidado, atrae al primigenio hasta la cima de una colina. Es necesario trazar un círculo de protección con una estrella de cinco puntas antes de llevarlo a cabo, ya que de lo contrario al ejecutante le aguarda una muerte segura. Cualquiera que no se encuentre dentro de la barrera al invocar al dios será atacado de inmediato por Iod, así como aquellos que la abandonen ante su presencia.

Si el hechizo tiene éxito, una sombra oscura se materializa en el aire, pero no tarda en disiparse con la misma luz cegadora que anuncia la aparición de la deidad.

Nota: Véase *Malleus Monstrorum* para obtener más información acerca de Iod.

Otros nombres alternativos: *Convocar al Cazador.*

Lllamar a Ithaqua

Atrae la atención de Ithaqua. Sin embargo, la presencia del primigenio solo se puede percibir como un torbellino o viento helado. Se debe ejecutar el hechizo sobre un enorme montículo de nieve de al menos 3 m de altura. Dice la leyenda que el hechizo solo se puede llevar a cabo en las regiones más septentrionales del planeta, donde las temperaturas están bajo cero. Algunos magos conjuran que también se podría invocar a Ithaqua desde cualquier pico elevado y cubierto de nieve, incluso desde aquellos que se encuentran en el Polo Sur.

Otros nombres alternativos: *Los siete juramentos del viento del norte, Invocar al dios de hielo.*

Lllamar a la Bestia (avatar de Nyarlathotep)

Este hechizo sirve para llamar a un monstruo gigantesco, avatar de Nyarlathotep, que recibe el nombre de «la Bestia». El hechizo solo puede llevarse a cabo en los alrededores de la Gran Esfinge de Guiza (Egipto) y se rumorea que únicamente es conocido por la Hermanidad de la Bestia.

Si se ejecuta con éxito, la tierra que rodea la esfinge se estremecerá ligeramente cuando la esencia del dios penetra en la piedra. A continuación el inmenso cuerpo pétreo se dobla, las extremidades se mueven haciendo chirriar las rocas y el rostro de la estatua se resquebraja. Cuando la máscara cae al suelo, revela un vacío oval en el que giran soles y estrellas. La entidad apenas posee inteligencia en términos humanos y comenzará a destruir cuanto la rodea, pisoteando a hombres y edificios bajo sus gigantescas patas.

Nota: Véase *Malleus Monstrorum* para obtener más información acerca de la Bestia.

Otros nombres alternativos: *Suplicar a Abu Hol, Gran rito del padre del terror.*

Lllamar a la Llorona

Este hechizo, que convoca a un avatar de Shub-Niggurath, debe llevarse a cabo durante una noche de luna menguante y en las proximidades de un arroyo de agua dulce o un lago. No se requieren altares ni sacrificios de sangre para ejecutar el hechizo, aunque la



EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

presencia de un niño lloriqueante aumentará en un 10% la probabilidad de éxito. Una vez que el avatar se manifiesta ante sus adoradores, el hechicero debe designar un sacrificio, bien sea diciendo su nombre o señalándolo con el dedo, para que quede a disposición del avatar. Si este último paso se omite, el ejecutante tendrá que sufrir la ira del dios.

Nota: Véase Secretos de Los Ángeles para obtener más información acerca de La Llorona.

Otros nombres alternativos: *Súplica de aquella que solloza, Quejumbrosa conjuración de la ahogada.*

Lllamar a Mappo no Ryûjin

Atrae al gran dragón de Mappo, también conocido como Mappo no Ryûjin, que asume plena forma corpórea y lleva consigo el fin de los días. Además del coste habitual en puntos de magia, el hechicero pierde asimismo 1D20 puntos de Cordura.

El ritual solo puede ser ejecutado por un individuo en posesión de los tres Tesoros Imperiales de Japón y originarios del continente sumergido de Mu: la espada de las nubes de lluvia, el collar de jade y el espejo de los ocho *ata*. Deben erigirse además 6 pilares que formen la silueta del ojo de una cerradura y cuya cúspide esté esculpida con forma de jofaina, cada una de las cuales contendrá uno de los seis elementos chinos (los cinco tradicionales más el aire) y una piedra negra de jade (*gyoku*). El hechizo se completa con un sacrificio de sangre humana recolectada del linaje imperial japonés con un valor equivalente a TAM 500. El primigenio se elevará entonces de su cubil en las ruinas de Mu y se reunirá con el ejecutante destruyendo cuanto encuentra a su paso como heraldo de la nueva edad de oro de R'lyeh.

Nota: Véase Secretos de Japón para obtener más información acerca de Mappo no Ryûjin.

Otros nombres alternativos: *Invocar al heraldo del fin de los días, Rómpase el sello arcano y desátase al leviatán portador de cataclismos.*

Lllamar a M'nagalah

Se rumorea que este extraño hechizo solo existe en textos alienígenas, puesto que no se conoce que M'nagalah cuente con adoradores ni culto entre los humanos. El ritual solo puede llevarse a cabo de noche y debe contar con una víctima sacrificial que aguarde la llegada de la deidad. El propio hechicero se arriesga a ser devorado por ella a menos que se esconda de su vista.

Nota: Véase Malleus Monstrorum para obtener más información acerca de M'nagalah.

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Lllamar a Nyogtha

Invoca el favor de Nyogtha, que aparecerá para otorgar sus dones al hechicero, si es que le considera merecedor de ellos. El hechicero debe llevar a cabo el ritual del hechizo en la boca de una caverna (ciertos tomos apuntan que todas las grandes cavernas están conectadas al lugar donde mora Nyogtha).

Otros nombres alternativos: *Súplica al Señor Oscuro mediante el lamento riguroso, Invocar el favor de Aquel que Mora Bajo Tierra.*

Lllamar a Ossadogowah

Este hechizo solo puede llevarse a cabo cuando Algol, la estrella endemoniada, se alza visible sobre el horizonte. En caso de que la Llamada se realice desde una torre de piedra, como la requerida para **Contactar con Yog-Sothoth** (véase página 66), la probabilidad de éxito se incrementa en un 25%. De manera similar, si hay un pantano o una fuente de agua dulce en las proximidades, la voz de las ranas se une al cántico y aumenta la probabilidad de éxito en un 10%.

Si el hechizo se realiza con éxito, llamará a Ossadogowah, también conocido como Zvilpoggua y habitualmente denominado «el hijo de Tsathoggua».

Nota: Véase Malleus Monstrorum para obtener más información acerca de Ossadogowah.

Otros nombres alternativos: *Mostrar al hijo de Tsathoggua.*

Lllamar a Rlim Shaikorth

Rlim Shaikorth, el gusano blanco, solo puede ser invocado desde el Polo Norte o el Polo Sur. El hechizo habitualmente advierte al ejecutante de que el primigenio es conocido por devorar a aquellos que intentan atraer su atención.

Nota: Véase Malleus Monstrorum para obtener más información acerca de Rlim Shaikorth.

Otros nombres alternativos: *Cántico del solitario Yikilth, Invocar la visita del dios del hielo.*

Lllamar a Saaitii

Este gran desconocido entre los primigenios parece poder convocarse cuando el hechizo de Llamada se realiza en la oscuridad y se combina con un sacrificio adecuado. El *Manuscrito Sigsand* afirma que Saaitii corrompe y devora las almas de aquellos sacrificados en su nombre, no sin antes poseer su cuerpo hasta hacerlos enloquecer. El documento no parece contener el hechizo propiamente dicho, sino tan solo una descripción de su uso. Tampoco se conservan

registros de que la temible criatura haya contado en algún momento con adoradores humanos.

Nota: Véase *Malleus Monstrorum* para obtener más información acerca de *Saaitii*.

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Llamar a Shub-Niggurath

Invoca a la diosa exterior ante un altar de piedra consagrado a tal efecto. Este debe instalarse en una zona silvestre y húmeda, a cielo descubierto. El hechizo se debe ejecutar en una noche de luna nueva. Cada Llamada a la diosa oscura requiere sangre fresca para consagrar el altar. Un altar bañado en la sangre de una cantidad de víctimas equivalente a TAM 200 o más añade un 20% a la probabilidad de éxito al Llamar a Shub-Niggurath, y cada retoño oscuro presente añade otro 10%.

Otros nombres alternativos: *La sagrada ceremonia de la unión, Invocar el deseo carnal de la Ninfa de los Bosques.*

Llamar a un avatar del Ser sin Piel (avatar de Nyarlathotep)

Coste: 12 puntos de magia; 5 POD; 6 puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: 680 segundos

Invocando el temible nombre número 680 de Nyarlathotep, el ejecutante del hechizo hace que un artefacto o ser vivo sea poseído por un avatar del Ser sin Piel durante 1 día o hasta que el hechicero expulse a dicho avatar o muera. Si se trata de un objeto inanimado, adquiere ciertas características vitales, incluida voluntad propia. Si es un ser vivo, adquiere algunas características de la materia muerta, como la invulnerabilidad al dolor y a la conmoción.

Las características de 500 CON, 75 INT y 100 POD nunca cambian y el movimiento es siempre el doble de las posibilidades del huésped antes de la posesión. Otras características y funciones pueden variar según lo que se haya poseído, incluida la pérdida de Cordura por verlo, que nunca es menor a una quinta parte del TAM aparente del avatar.

Cuando se le invoca, el avatar siempre adopta y magnifica las tendencias de aquello que posee. Por lo tanto, si se apropia de un edificio, el interior de la construcción aumentará de tamaño (con la aparición de habitaciones imposibles), se volverá más seguro (las puertas de madera serán sustituidas por otras más recias) y más terrible a la vista (los cuadros que cuelgan de las paredes podrían transformarse en entidades vivas o repugnantes tumores capaces de atacar). Posea lo que posea, siempre encuentra la forma de provocar y promover la muerte y la destrucción, ya que el avatar es maligno por naturaleza. La humanidad es, cuando menos, una mofa que merece ser retorcida hasta el extremo.

Nota: Véase *Horror en el Orient Express* para obtener más información acerca de los avatares del Ser sin Piel.

Otros nombres alternativos: *Transfiguración del Infierno Viviente.*

Llamar a Yibb-Tstll

Este hechizo, ejecutado tradicionalmente por 13 personas, solo puede llevarse a cabo durante la medianoche del primer día del año, cuya fecha puede variar según el calendario empleado. El texto recomienda asimismo que siete de los participantes conozcan el elemento de Expulsión y que la **Barrera de Naach-Tith** (véase página 77) esté activa.

Otros nombres alternativos: *Convocar al Durmiente de Kled, Atraer a la madre noche.*

Llamar a Yig

Convocar a Yig, Padre de Serpientes, requiere la ejecución de un hechizo impenetrable y peligroso a partes iguales. El ritual solo puede llevarse a cabo en una región en la que proliferen las serpientes: pantanos desolados, selvas, desiertos, etc. Un conjunto de estas criaturas (o bien hombres serpiente) con un total de al menos POD 500 debe congregarse en el lugar donde se efectuará la Llamada. La descripción del hechizo no menciona la necesidad de un sacrificio humano, pero requiere un coste de 1D10 puntos de Cordura y 8 puntos de magia.

Otros nombres alternativos: *Súplica al Padre de Serpientes, Oración envenenada.*

Llamar a Yog-Sothoth

Invoca al dios exterior una torre de piedra construida a tal efecto. La torre debe encontrarse en campo abierto y el cielo debe estar despejado. La torre de piedra debe tener una altura de al menos 10 m. Cada vez que se ejecute el hechizo, debe designarse un sacrificio humano como ofrenda al dios. Tal ofrenda puede ser una simple insinuación, como señalar a un pueblo cercano en el que el propio Yog-Sothoth podrá seleccionar a la víctima.

La torre de piedra puede estar encantada, lo que reduce la cantidad de puntos de magia necesarios para ejecutar el hechizo. Cada punto de POD que se imbuya en la torre mejorará la probabilidad de Llamar a Yog-Sothoth en un 1% de forma permanente.

Otros nombres alternativos: *La canción prohibida de la llave, La canalización de Yah-Zek.*

Lllamar a Zu-Che-Quon ☞

Coste: 15 puntos de magia; 1D10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 5 asaltos

El ritual de convocación de Zu-Che-Quon se realiza haciendo sonar tres campanas encantadas (véase **Encantar campanas del horror**, en la página 100). A diferencia de lo que sucede con otros hechizos de Llamada, esta invocación tiene éxito de manera automática si las campanas no dejan de sonar. Al ser el tintineo lo que atrae al dios, ni siquiera es necesario poseer conocimiento alguno acerca de su naturaleza y el coste de ejecución se extrae de manera automática de la persona que las manipula. Si el sonido cesa, Zu-Che-Quon desciende de nuevo a la oscuridad de la que ha emergido.

Nota: Véase *Malleus Monstrorum* para obtener más información acerca de Zu-Che-Quon

Otros nombres alternativos: *Alzar a la Oscuridad Silenciosa.*

Lllamar al Guardián de la Lente Lunar ☞

Esta llamada solo puede realizarse en ciertas noches del año, cuando la Luna brilla a través de la lente lunar y se proyecta sobre la ladera de una montaña en el pueblo de Goatswood (Inglaterra). No se aplican otras restricciones al hechizo, pero es recomendable que una o más víctimas sacrificiales aguarden la llegada de la criatura cuando emerja de su cubil subterráneo. Los sacrificios son devorados de un solo bocado y renacen como benditos de Shub-Niggurath, una raza mutante.

Nota: Véase *Malleus Monstrorum* para obtener más información acerca del Guardián de la Lente Lunar

Otros nombres alternativos: *La rima de la lente, Convocaciones del Maestro.*

Lllamar al Hombre Astado (avatar de Nyarlathotep) ☞

Atrae al Hombre Astado, uno de los avatares de Nyarlathotep, para que se manifieste ante un aquelarre de brujas o aquellos deseosos de adentrarse en los secretos de la magia. Se cree que, bajo esta forma, el dios confiere el don del conocimiento. Si el Hombre Astado se manifiesta, escogerá a uno de los convocantes para *bailar* en privado con él. La naturaleza de este baile difiere notablemente según la persona: podría ser un baile en su sentido literal, un rito blasfemo, un encuentro apasionado o cualquier otra acción al antojo del Hombre Astado.

Ser escogido para bailar con el avatar concede un aumento permanente de 5 POD. El resto de los beneficios o costes de esta comunión quedan a discreción del Guardián.

Nota: Véase *Malleus Monstrorum* para obtener más información acerca del Hombre Astado

Otros nombres alternativos: *Apelar al duendecillo, El baile de la sabiduría y la riña, Las revelaciones del cojuelo.*

Lllamar al Ser sin Piel ☞

Coste: 100 puntos de magia; hasta 100 sacrificios

Tiempo de ejecución: 1 día

Lllamar al Ser sin Piel es un ejercicio de naturaleza excepcional para los Hermanos de la Piel, los únicos que, por lo visto, conocen el hechizo. Cada sacrificio humano aumenta en un 1% las posibilidades de éxito, que acompañan a los 100 puntos de magia que se incluyen como coste. Si la tirada para ejecutar el hechizo falla, el Ser sin Piel puede aparecer igualmente para exigir sus sacrificios, pero también acaba con un número igual de adoradores presentes en el ritual.

Nota: Véase *Horror en el Orient Express* para obtener más información acerca del Ser sin Piel

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Lllamar a la Negrura ☞ ☞

Coste: 20 puntos de magia; 10 POD; 2D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 horas

El hechicero invoca a la sangre viva de Yibb-Tstll, conocida comúnmente como «la Negrura», para que se cierna sobre un único objetivo. Esta sustancia se manifiesta como suaves copos de color oscuro que se adhieren al cuerpo de la víctima y se acumulan en cantidades tan grandes que provocan la muerte por asfixia.

El objetivo realiza una tirada de CON durante el primer asalto en el que se ve cubierto por esta sustancia. Si tiene éxito, pierde 1D2 puntos de vida; de lo contrario, la pérdida es de 1D4 puntos de vida. La dificultad de la tirada aumenta a Difícil en el segundo asalto y produce una pérdida de 1D4/1D6 puntos de vida. La tirada se vuelve Extrema en asaltos posteriores, con la pérdida de 1D6/1D8 puntos de vida en cada uno de ellos. El proceso se repite hasta que los puntos de vida de la víctima se reducen a cero, con su consiguiente muerte, o hasta que la Negrura se disipa.

A menos que el ejecutante muera o se lo convenza de romper el hechizo, exponer la Negrura a grandes cantidades de agua corriente parece ser el único medio de disiparla.

Otros nombres alternativos: *Negrura sangrienta, Maldición de la sangre negra, Melancolía sanguínea.*

~ Efectos de las pesadillas ~

El guardián debe escoger un efecto apropiado a la situación o lanzar 1D10 para elegir uno al azar.

1D10	Efecto de la pesadilla	1D10	Efecto de la pesadilla
1	Un objeto, prenda de vestir u órgano se derrite hasta desaparecer o se convierte en algo repugnante y horrible, como una cimitarra que se transforma en una serpiente si el que la blande sufre de ofidiofobia. El objeto vuelve a la normalidad la siguiente vez que el personaje entra en las Tierras del Sueño.	6	El investigador despierta si es un soñador, pero no puede distinguir si está dormido o despierto. Se encuentra desorientado y no puede dirigir sus sueños hacia una persona, lugar o acontecimiento en particular de las Tierras del Sueño hasta que pasa un tiempo decidido por el Guardián o hasta que el investigador recibe una tirada con éxito de Psicoanálisis.
2	El soñador siente de repente un deseo irrefrenable de huir, pero comprende que no puede hacerlo. El pasillo por el que camina parece extenderse sin fin, está totalmente paralizado o pegado al suelo, o puede correr únicamente a cámara lenta. El efecto desaparece en 1D10 + 5 asaltos, pero mientras tanto el soñador no puede emprender acciones al sentirse sobrepasado por la intensa sensación de temor que lo invade.	7	El personaje realiza una tirada Dificil de INT. Si no la supera, despierta de golpe y el pelo se le ha vuelto de color gris o blanco de repente, o se le ha empezado a caer.
3	Los alrededores del soñador comienzan a desvanecerse y, de repente, se encuentra en un lugar diferente, oscuro y temible, como el Mundo Subterráneo de las Tierras del Sueño.	8	El personaje realiza una tirada Dificil de POD. Si no la supera, despierta de golpe y será en adelante víctima de un tic nervioso a elección del Guardián. Dependiendo de su naturaleza, este tic puede reducir en 10 puntos su APA. Una tirada de Psicoanálisis realizada con éxito puede, a discreción del Guardián, atenuar o eliminar dicha secuela.
4	Uno de los compañeros del soñador, pero nunca el soñador, una planta o animal cercano se transforma en un horrible monstruo a elección del Guardián o según su propia imaginación. El objetivo afectado vuelve a la normalidad la siguiente vez que el personaje entra en las Tierras del Sueño.	9	El personaje realiza una tirada Dificil de CON. Si no la supera, despierta de golpe, sufre un infarto y debe realizar otra tirada de CON. Si también la falla, habrá llegado la hora de su muerte. Si tiene éxito, pierde 20 CON.
5	Una antigua herida, lesión, enfermedad o malformación vuelve a aparecer de forma repentina para causar dolor, aterrorizar e incomodar al soñador. La herida desaparece la siguiente vez que el personaje entra en las Tierras del Sueño.	10	Algún otro efecto apropiado a elección del Guardián. En general, si el cuerpo real del investigador es lo que resulta afectado, este despertará de golpe. Si solamente resulta afectado su yo onírico, el soñador debe tener la oportunidad de solucionar cualquier problema con un éxito en una tirada de Soñar y el gasto apropiado de puntos de magia.

Llamar a los zombis

Coste: 2 puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 4 asaltos

Este hechizo sirve para invocar a todos los zombis en 1,5 km a la redonda y ordenarles que se reúnan en la ubicación del hechicero. El ejecutante traza un círculo en el suelo tras la puesta de sol, se sitúa en el centro y entona un cántico. Mientras permanezca en su interior, tanto él como cualquier persona que haya accedido al interior

de la barrera antes de iniciarse el hechizo estará al resguardo de los no muertos. El círculo puede albergar a un máximo de 4 personas.

Los zombis se ven atraídos hacia el círculo como las polillas a la luz, pero se detienen en el borde y observan hambrientos a quienes se refugian en el interior. La caterva de monstruos permanecerá rodeando el círculo hasta el amanecer, incapaz de marcharse aunque sea atacada.

Otros nombres alternativos: *Convocar a los muertos,*
Súplica de las almas sin tumba.

Llamar al rayo ⚡

Coste: 10 puntos de magia; 1D2 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 5 minutos

Un rayo impacta sobre la ubicación designada dentro del campo visual del hechicero. El ataque causa 6D6 puntos de daño, pero debe haber nubes de tormenta en los alrededores para que el hechizo pueda llevarse a cabo.

Magia intensificada: El ejecutante puede doblegar los elementos a su voluntad para que el hechizo tenga efecto inmediato y pueda ejecutarse de manera instantánea.

Otros nombres alternativos: *Dominio de los elementos, Llamar al fuego y al azufre.*

La Locura furiosa (Tierras del Sueño) 🌙

Coste: 12 puntos de magia; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño y suele emplearse exclusivamente contra soñadores, esto es, visitantes de este misterioso mundo. La víctima debe encontrarse a un máximo de 30 m del ejecutante para que sufra un repentino y aterrador efecto de pesadilla, que solo será efectivo tras realizar una tirada de Cordura. Si el objetivo falla, el soñador pierde 5 puntos de Cordura y experimenta de inmediato un **Efecto de pesadilla** (véase a continuación). Si supera la tirada, pierde 1D3 puntos de Cordura sin efectos adicionales. El hechizo resulta inútil contra aquellos en un estado de locura permanente (0 puntos de Cordura). Consultar la tabla de la página anterior para ver los efectos de las pesadillas.

Otros nombres alternativos: *Terror manifiesto, El horror insidioso.*

Luz de la verdad sagrada 🌀

Coste: Puntos de magia variables; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: Hasta 100 minutos

Esta variante del hechizo Llamar/Expulsar a Daoloth atrae a un avatar del dios exterior conocido como «la Luz Sagrada, Aquel que Rasga la Oscuridad». Solo puede llevarse a cabo de noche bajo un cielo despejado o en el que apenas haya nubes. Es esencial que el mago se encuentre junto a una pequeña representación de Daoloth, aunque no sea precisa. De lo contrario, el hechizo estará condenado a fracasar.

Ejecutar el hechizo consume todos los puntos de magia de la persona que lo lleva a cabo, por lo que necesariamente queda inconsciente antes de la llegada de la deidad. Cualquier otro convocante que se una al cántico puede colaborar con 1 punto de Magia, mientras que aquellos que conocen el hechizo pueden hacerlo con tantos como deseen. Los congregados cantan durante 1 minutos por cada punto de Magia invertido en total, que representa a su vez la probabilidad porcentual de que el hechizo se realice con éxito. El cántico nunca puede extenderse durante más 100 minutos.

Un rayo de luz brilla sobre el ejecutante inconsciente y se expande formando un arco hasta que su base ocupa 30 cm de largo por cada punto de Magia gastado. Una vez que se han alcanzado las proporciones adecuadas, el cono de luz emite un destello, mitiga su intensidad, vuelve a ascender a los cielos y desaparece. Todos aquellos que hayan sido iluminados por el haz de luz, claro y penetrante, reciben el «don de la verdad»: el velo de la ilusión terrenal se rasga y los iluminados descubren los terribles abismos que separan las estrellas y las galaxias, así como los terrores que acechan desde allí. Ahora pueden ver la dimensión definitiva. Los destinatarios de este don contemplan espantosas siluetas, el tacto y el gusto adoptan una naturaleza visual: tan solo los ciegos son inmunes a las consecuencias de la verdad sagrada. Una vez entregado su don, Aquel que Rasga los Velos abandona el lugar.

Cualquier persona expuesta a esta verdad debe realizar de inmediato una tirada de Cordura (1D10/1D100); a partir de entonces, sufre una pérdida diaria de 1D6 puntos de esta misma característica. El único modo de que los participantes en el ritual puedan frenar el desgaste es arrancándose los ojos o entrando en contacto con un objeto que represente a Daoloth mientras se le ordena que el don desaparezca.

Aunque no se conoce ningún modo de revertir la pérdida de Cordura, los personajes que elaboren un plan lo bastante ingenioso para ralentizar o anular estos efectos merecen la consideración del Guardián.

Nota: Véase *Malleus Monstrorum* para obtener más información acerca de la Luz Sagrada, Aquel que Rasga la Oscuridad

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Luz de luna 🌙

Coste: Puntos de magia variables

Tiempo de ejecución: 1 asalto

El hechicero debe fabricar de antemano una pequeña esfera plateada, que emitirá un resplandor similar al de la luna llena cuando se emplee como parte del hechizo. Esta luz disipa la oscuridad, las sombras y la bruma durante 10 minutos, sin importar que hayan sido generadas como consecuencia de un hechizo. Se dice que, ante el ojo entrenado, la luz de la esfera es capaz de revelar la silueta de criaturas invisibles si se supera una tirada Difícil de Descubrir. El área iluminada es igual a 2,3 m³ por punto de Magia invertido.

Otros nombres alternativos: *Resplandor lunar, Ojos de Lunar, Revelación.*



Luz de Seker ☞

Coste: Puntos de magia variables

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Este hechizo de magia ritual egipcia invoca el poder de Seker, el dios de la luz, para crear una esfera luminosa de 30 cm de radio por cada punto de Magia invertido. El interior del orbe no contiene sombra alguna y baña aquello que lo rodea durante 1D10 + 6 asaltos, tras lo que se derrite y desaparece.

Después de invocar y entonar con cánticos el nombre de Seker durante 1 asalto, el ejecutante selecciona cualquier objetivo a una distancia máxima de 3 m para que la esfera de luz se materialice en el lugar. Si el hechizo se ejecuta sobre una criatura sensible, el mago deberá realizar primero una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. El hechizo no se llevará a cabo a menos que el ejecutante obtenga la victoria.

Si se emplea para enfrentarse a Aquel que Acecha en la Oscuridad, uno de los avatares de Nyarlathotep, cada punto de Magia invertido en la esfera le inflige 1D6 puntos de daño. Por lo tanto, si se han empleado 10 puntos de magia para crearlo, el orbe causará al dios 10D6 puntos de daño por asalto. En caso de que el objetivo sea el Trapezoedro Brillante, el daño causado a la deidad se duplica. El orbe también posee la capacidad de anular cualquier vínculo mental que Aquel que Acecha en la Oscuridad pueda poseer con las personas que quedan bañadas por su luz. Exponer a un huésped o el cristal ante el orbe no servirá para expulsar al avatar ni hacerle daño mientras ocupe el cuerpo. Sin embargo, el Guardián podría aceptar que el POD del dios se viera reducido a la mitad y/o que se anulara su habilidad para llevar a cabo hechizos mientras el huésped siga estando alumbrado por la Luz de Seker.

Nota: Véase Malleus Monstrorum para obtener más información acerca de Aquel que Acecha en la Oscuridad

Otros nombres alternativos: No se conocen.

- M -

Mal de ojo ☹ ☹ ☞

Coste: 10 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Ejecutar este hechizo hace que la víctima tenga mala suerte. A pesar de que la víctima debe encontrarse dentro del campo de visión del hechicero, no tiene por qué sentir la influencia del hechizo Mal de ojo, aunque probablemente sienta una cierta incomodidad o un extraño escalofrío cuando se ejecute.

Si se ejecuta con éxito, la probabilidad de que la víctima tenga éxito en una tirada de Suerte queda reducida a la mitad*. La víctima deberá aplicar un dado de penalización en todas sus tiradas de

característica y habilidad. Sus armas de fuego se encasquillan con cualquier tirada que obtenga un resultado de 75 o más, sus armas cuerpo a cuerpo se quiebran con ese mismo resultado y la probabilidad de tener éxito al ejecutar hechizos de Convocación y Atadura se reduce a la mitad. Estos efectos duran hasta el siguiente amanecer, hasta que el ejecutante interrumpa el hechizo, hasta hallar al hechicero y hacerle sangrar, esto es, golpearle lo bastante fuerte como para que sangre, o hasta que la víctima muera. También es posible contrarrestar el hechizo llevando a cabo una **Protección contra el Mal de ojo** (véase página 170).

* La víctima tampoco podrá gastar ni ganar puntos de Suerte si se está utilizando la regla opcional de Suerte.

Magia intensificada: Aquellos capaces de recurrir al conocimiento y la sabiduría más profunda de los Mitos pueden lanzar este hechizo contra un grupo de hasta 5 personas. Todos deben encontrarse en el campo de visión del hechicero.

Otros nombres alternativos: El rito de la mala fortuna, Maldición, Maleficio oscuro.

Maldición (tradicional) ☹☹

Coste: 1D3 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

El hechicero murmura una maldición con el objetivo de causar un daño físico o mental. Si las palabras del ejecutante llegan hasta el oído de la víctima y la vence en una tirada enfrentada de POD, la desdichada pierde 10 puntos en una característica a elegir por el ejecutante (FUE, DES, CON, APA, INT o POD) hasta el siguiente amanecer. Ninguna característica puede reducirse por debajo de 1 como consecuencia de este hechizo.

Magia intensificada: Las variantes de este hechizo pueden afectar a un sentido concreto (vista, oído, olfato, etc.), lo que llevaría a la imposibilidad de emplear ciertas habilidades, incrementar los niveles de dificultad para algunas tiradas o aplicar en ellas dados de penalización.

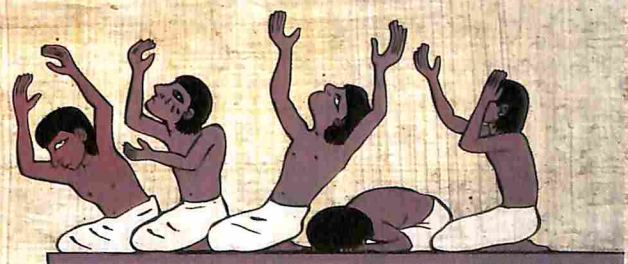
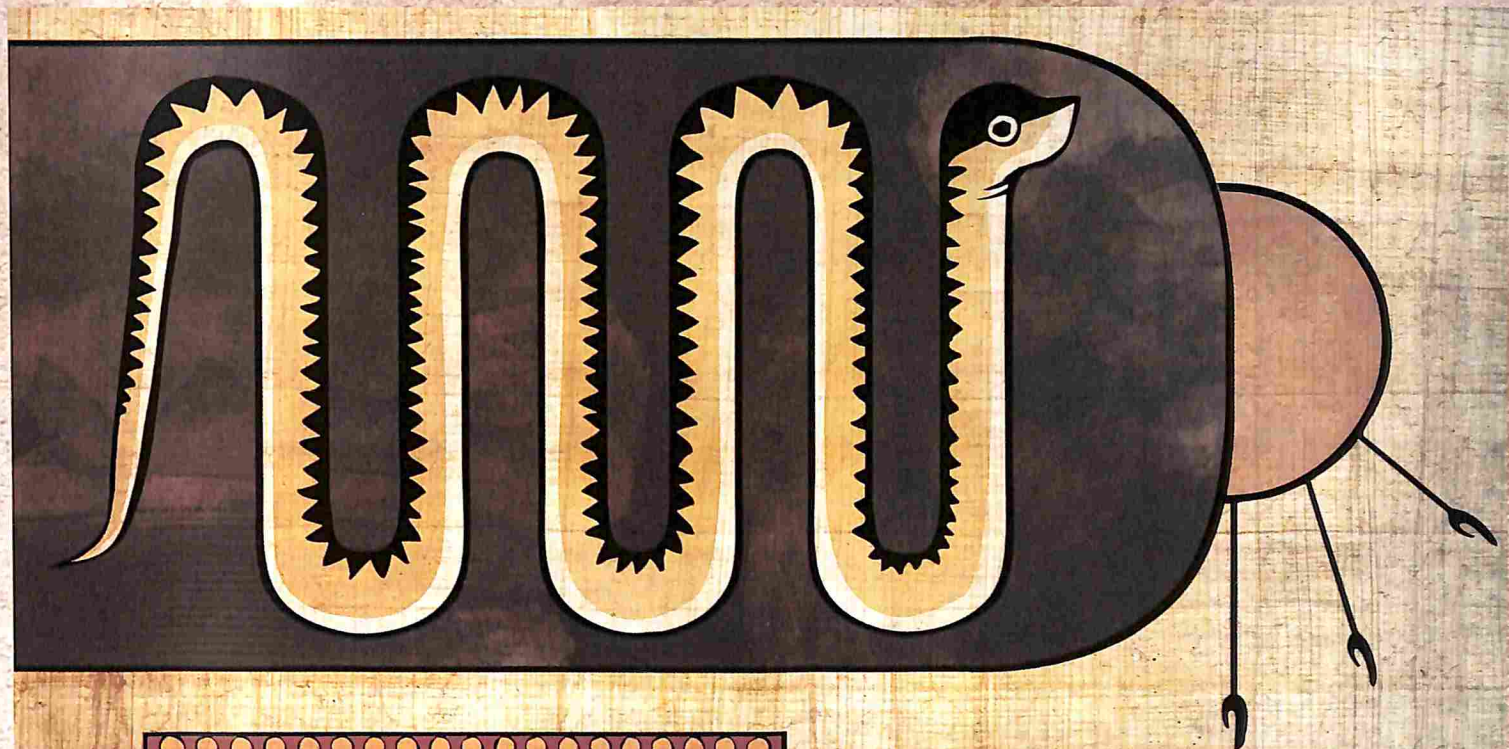
Otros nombres alternativos: Mal de ojo, Palabras embrujadas, Maleficio.

Maldición de Apofis ☹☹

Coste: 6 puntos de magia, 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 4 asaltos

Crea un velo neblinoso que limita la visibilidad y bloquea toda luz de origen externo a la Tierra. Esta súplica a Apofis (o Apep), la serpiente egipcia del caos, permite que el hechicero pueda ocultar la luz solar, lunar o estelar en un radio de 100 m. Hasta que la neblina se disipe, no se podrá completar ningún hechizo o ritual que requiera que estos cuerpos celestes sean visibles. La Maldición de Apofis tiene una duración de media hora, en la que la visibilidad se ve reducida a 3 m si es de día y se genera una negrura absoluta si es de noche a menos que se cuente con una fuente de luz artificial.



El hechizo no tiene influencia sobre ningún otro fenómeno meteorológico (viento, temperatura, precipitaciones, etc.).

Otros nombres alternativos: *El humo cegador, La nube impenetrable de la desesperación.*

Maldición de Azathoth ☞

Coste: 4 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

El hechicero recurre a la energía del dios exterior para drenar el POD de una víctima. Al repetir el nombre secreto de Azathoth, el hechicero puede hacer sentir temor y reverencia a cualquier criatura que posea conocimiento de los Mitos, ya que el hecho de conocer el nombre implica que también se conoce la Última Sílabla secreta. Si se pronuncia la última sílabla de forma independiente, se puede dirigir contra un enemigo. Para que el hechizo surta efecto, el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Si gana el hechicero, el objetivo perderá 3D6 POD.

Magia intensificada: Los hechiceros más poderosos son capaces de consumir el POD absorbido de la víctima para aumentar su propia reserva de Poder y, como consecuencia, de puntos de magia.

Otros nombres alternativos: *Pronunciación de la Última Sílabla, El drenaje pesados, Por el Auténtico Nombre, que tu poder se debilite.*

Maldición de Cerit (Tierras del Sueño) ♪

Coste: 9 puntos de magia; 1D10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño, tiene un alcance de hasta 20 m y un coste de 9 puntos de magia por asalto que se mantenga activo. Un hilo de reluciente color plateado emerge de la punta del dedo del ejecutante en dirección a su objetivo, que sentirá que la médula de sus huesos ha sido sustituida por plomo fundido. La víctima no podrá llevar a cabo ninguna acción, excepto retorcerse en el suelo y chillar de dolor, mientras la maldición se cierna sobre él. Esto supone además una pérdida permanente de 3D10 puntos de CON por asalto en el que haya tenido que soportar el tormento.

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Maldición de Chaugnar Faugn ☼

Coste: 1 punto de Magia por cada hora de cánticos;

1D3 puntos de Cordura por cada 12 horas de cánticos

Tiempo de ejecución: 12 horas de cánticos por semana durante 2+ semanas

Este temible hechizo provoca que un objetivo humano sea devorado por Chaugnar Faugn. Para ello se requiere un pequeño trozo de carne de la víctima, a modo de foco, así como 12 horas semanales de cánticos. El ejecutante debe ser un adorador declarado de este primigenio. La víctima resulta afectada sin importar a qué distancia

se encuentre, pero el hechicero debe vencerla primero en una tirada enfrentada de POD. Después de las dos primeras semanas, el hechicero obtiene un dado de bonificación por semana para realizar esta tirada.

La primera noche tras la primera semana de cánticos, y en cada una de las siguientes, los sueños de la víctima se ven asaltados por horribles visiones enviadas por Chaugnar Faugn y, poco después, empieza a sufrir estados de trance en los que intenta llegar físicamente hasta el dios para ofrecerse en sacrificio. La duración y la frecuencia de tales trances va en aumento, hasta que la víctima logra alcanzar al dios tras un número de días que suele igualar a una quinta parte de su POD, aunque los individuos de voluntad fuerte pueden llegar a combatir los efectos durante tantos días como su valor de POD (tirada Difícil de POD). Sin embargo, la víctima tarde o temprano encontrará el modo de convertirse en un sacrificio y será la devorada. Cuando eso sucede, el fragmento de su carne en poder del hechicero se pudre, como prueba de que el hechizo ha resultado ser un éxito.

Otros nombres alternativos: *El sagrado roce de Chaugnar Faugn, Los sueños negros de Tsang, Sueño febril de los siervos más antiguos de la sangre.*

Maldición de la oscuridad ☞

Coste: POD variable; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 minutos

Este hechizo sirve para obligar a un ser de otro plano o dimensión a regresar al lugar del que ha venido. Tanto el ejecutante como el grupo de personas que lo rodea deben conocer el hechizo y cantarlo durante al menos 3 minutos. Además, cada uno de los participantes debe sacrificar 5 puntos de POD, a excepción del ejecutante, que puede escoger contribuir con todos los que desee o incluso con ninguno. Las probabilidades de éxito aumentan en 2 percentiles por cada punto de POD sacrificado y a la entidad le resultará casi imposible resistir o evitar el hechizo una vez que da comienzo. Sin embargo, para que surta efecto hay que conocer su nombre o debe haberla visto al menos uno de los participantes o el propio ejecutante; además, debe encontrarse relativamente cerca del lugar donde se realiza el hechizo, a un máximo aproximado de 3 km.

Otros nombres alternativos: *Destierro de la peor maldad, El rito del regreso.*

Maldición de la piedra ☞

Coste: 9 puntos de magia; 1D10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Provoca la aparición de horribles alucinaciones en la mente de la víctima. Sin embargo, para que funcione, hay que contar con una tablilla de piedra que haya sido encantada: puede hacerse cincelando un símbolo en la superficie de cualquier pequeña plancha de piedra y sacrificando 4 puntos de magia, o bien usando una pieza creada con el hechizo **Encantar tablilla de piedra** (véase página 103).

Este objeto debe estar en poder del hechicero o de su víctima, a quien además debe ser capaz de ver. Tras vencerla en una tirada enfrentada de POD, el hechizo cobra vida y el objetivo se ve inmediatamente asaltado por unas espantosas alucinaciones que le hacen perder 1D4 puntos de Cordura. Después de este primer asalto, continúa cegado y desorientado por los fantasmas hasta que consiga superar una tirada de POD. Incluso después de liberarse de los desagradables efectos del hechizo, sigue atormentado por horribles pesadillas que le suponen la pérdida de 1 punto de Cordura por noche. La víctima debe ingeniárselas para librarse de algún modo de los efectos de la maldición, quizás matando a su ejecutante o forzándolo a revertir el hechizo.

Otros nombres alternativos: *Atraer pesadillas impías, Demonios de la mente, El mordisco a vuestros fantasmas.*

Maldición de los seres rata ☞

Coste: 20 puntos de magia; 5 POD; 1D10 puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: 1 día

Una vez realizado sobre un cuerpo fallecido hace no más de 24 horas, instala la esencia espiritual de la víctima en el cuerpo de un ser rata que se crea durante el proceso.

El cadáver de la víctima forma la sustancia del ser rata a medida que va desintegrándose, y la cara de la criatura es una especie de versión malévola de la del muerto. A elección del Guardián, renacer en la forma de un ser rata puede suponer la pérdida de toda la Cordura del personaje, así como el ingreso forzado y con pleno derecho en la sociedad de estas criaturas malvadas. Teniendo en cuenta que la víctima ya está muerta, quizás sea la posibilidad más factible.

Otros nombres alternativos: *Nacimiento del familiar con semblante de rata, De dos a cuatro patas, Crear sirviente con rostro de rata.*

Maldición del pellejo pútrido ☞

Coste: 5 puntos de magia; 10 puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: 1 hora

Este hechizo atormenta a la víctima con ilusiones enloquecedoras. La víctima sentirá que su piel se está pudriendo y corrompiendo. Su apariencia externa parecerá deteriorarse rápidamente, de modo que se producen rasgaduras y aparecen escisiones por las que sus órganos internos asoman y caen, por lo que la víctima pierde 1D10 puntos de Cordura en el proceso. A continuación la víctima se desmayará y despertará al cabo de unos minutos, indemne y normal.

Para que el hechizo surta efecto, se deberá hacer una tirada enfrentada de INT entre el hechicero y el objetivo; aplica un dado de penalización al objetivo si el hechizo se ejecuta durante la noche, mientras está durmiendo. El ciclo completo de sus efectos dura unos 20 minutos y su aplicación continuada puede hacer enloquecer a la víctima.

El hechicero deberá conocer al objetivo, y deberá poseer algún efecto personal del objetivo para utilizarlo como foco. Experimentar los

efectos del hechizo es algo devastador; sin embargo, un tratamiento de Psicoanálisis exitoso podrá ayudar a la víctima a asimilar estos sueños y alucinaciones inexplicables y recuperar la mitad de los puntos de Cordura perdidos.

Magia intensificada: Tal como acaba de indicarse, los efectos ilusorios del hechizo se aplican únicamente a la víctima. Aumentar el coste de la maldición en 5 puntos de magia permite extender estas alucinaciones a cualquiera que contemple la escena, que se verá obligado a realizar una tirada de Cordura (0/1D6). Si el coste se incrementa a 20 puntos de magia, 25 POD y 20 puntos de Cordura, el ejecutante puede hacer que el hechizo cobre realidad física. La víctima sufre en este caso 1D6 puntos de daño por asalto hasta que muere o hasta que se impide de algún modo que el hechicero prosiga con la maldición.

Otros nombres alternativos: *La pesadilla insidiosa, Invocar a los siete demonios para que aflijan a vuestro enemigo, Marchitar la mente de los débiles.*

La maldición marchitante ☞

Coste: 15 POD; 2D8 puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: 1 semana

Provoca un envejecimiento acelerado que conduce a la muerte. El hechicero debe invertir 1 semana en completar el ritual requerido y centrar su atención en oscuras meditaciones acerca de la víctima. Si el ejecutante es perturbado en cualquier sentido a lo largo de este período, el hechizo deberá reiniciarse volviendo a pagar los costes asociados. Al final del séptimo día, el hechicero realiza una tirada enfrentada de POD contra la víctima. Si fracasa, la maldición se volverá contra él y sufrirá los efectos descritos a continuación.

El hechizo conlleva un terrible desgaste para el objetivo, que envejece 10 años por cada mes que pasa y acaba muriendo al cabo de 1 año y 1 día. Es posible defenderse de esta magia dañina superando una tirada Extrema de CON en un único intento permitido. Se consiga o no, la víctima pierde 1D10 puntos de cada una de las siguientes características: FUE, CON, INT, DES y APA por mes en que haya sufrido la maldición. Los puntos de vida y otros valores derivados deberán ajustarse a estas modificaciones cada vez que tengan lugar. Asimismo, la víctima también tendrá que realizar una tirada de Cordura (1/1D6) por cada mes que pase bajo los efectos del hechizo. Es posible que exista algún medio mágico para anular o incluso revertir el hechizo.

Otros nombres alternativos: *La ruina del hombre, Degeneración, Travesía del hueso.*



Maleficio de las runas ➔

Coste: 10 POD; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 horas

Este antiguo hechizo, creado para atraer la desgracia sobre el enemigo, suele emplearse para provocar una muerte agónica haciéndola pasar por un hecho natural.

Después de escribir una serie de antiguos símbolos rúnicos en un pergamino, el ejecutante debe entregárselo a la víctima por cualquier medio: aunque para ello tenga que recurrir a trucos y engaños. El maleficio no tendrá efecto si un intermediario realiza esta labor.

El pergamino encantado posee la particularidad de intentar auto-destruirse. Cada vez que sea entregado y cada vez que se descubra su presencia, echará a volar para consumirse en el fuego o escapar por una ventana. La destrucción solo puede evitarse si la víctima o algún amigo que se encuentre en las proximidades supera una tirada de DES.

Algunas horas después de que se realice la entrega, una voz demoníaca o visión mental alerta a la víctima de que solo le quedan dos semanas de vida. A partir de entonces tiene la impresión de que alguien la observa y se siente incómoda cuando se queda a solas, ya que poco a poco se ve invadida por la sensación de que algo no marcha bien. Su sueño se vuelve agitado y pequeños sucesos sobrenaturales comienzan a producirse a su alrededor: las puertas se abren solas; el ascensor se detiene entre dos plantas; las luces parpadean; siente ráfagas de aire cálido jugueteando a su alrededor, etc. De este modo, la ansiedad inicial deja paso a la melancolía y a una oscura depresión. Los acontecimientos de esta primera semana le hacen perder 1 punto de Cordura por noche.

El maleficio cobra intensidad a lo largo de la segunda semana: el objetivo podría sentir el roce de unas fauces inhumanas llenas de colmillos cuando se arroja con las mantas en la cama; atisbar un horrendo demonio que lo observa desde el espejo; oír una melodía diabólica que resulta inaudible para cualquier otra persona, etc. Nadie más será testigo de estos acontecimientos. El destinatario del maleficio mostrará en este punto un aspecto demacrado y nervioso como consecuencia de la tirada de Cordura (1D2/1D4) que debe realizar cada noche de la segunda semana.

Dos días antes de que el plazo haya expirado, la víctima deja de sentir que la observan. Sin embargo, aún tiene la impresión de que una gran desgracia se cierne sobre ella. Un observador ajeno que la contemple durante estas últimas horas a menudo juraría que hay alguien a su lado, quizás una oscura sombra, aunque la imagen habrá desaparecido cuando vuelva a mirar.

Al llegar la medianoche del último día, un «demonio», esto es, una entidad extradimensional, se materializa para destruir a la víctima. Si se encuentra acompañada, sus amigos distinguen una silueta brumosa que se lanza sobre ella. Si tratan de intervenir, ellos también se convierten en el objetivo del monstruo. El demonio intenta perseguir a la víctima o asustarla lo suficiente como para causar algún tipo de accidente mortal. Si no lo consigue, puede optar por matarla por medios psíquicos.

La criatura atraída mediante este hechizo es una entidad saltarina con alas de murciélago, cabeza astada y radiantes ojos verdes, que además parece ir vestida de blanco. Dotada de INT 75, POD 150 y 30 puntos de magia, cada vez que ataca debe realizar una tirada enfrentada de POD contra su objetivo. Si gana, absorbe 5D10 POD de la víctima. De lo contrario, pierde 1D6 puntos de magia. Aunque se desvanece si este valor se reduce a cero, tan solo tarda 3D6 horas en regresar. Es posible dañarla mediante hechizos y armas encantadas, aunque el daño en cuestión se aplicará a su POD y no a sus puntos de vida. Un **Símbolo arcano** (véase página 180) o una **Cruz ansada de Prinn** (véase página 84) pueden bloquearla, pero regresará una y otra vez hasta que sea eliminada o la víctima halle la muerte. En este último caso, el forense afirmará que ha fallecido a causa de un infarto cardíaco masivo.

El único modo de escapar del demonio es devolviendo el pergamino rúnico al ejecutante, aunque tampoco en este caso la tarea podrá ser llevada a cabo por un intermediario. El hechicero probablemente esté en guardia ante esta eventualidad, por lo que es necesario dar con un plan ingenioso para salvar a la víctima. Aunque el pergamino se destruya, el maleficio seguirá activo y su presa seguirá avocada a recibir la visita demoníaca, esta vez, sin escapatoria posible. Matar al ejecutante o entregar el documento a una tercera persona tampoco sirve de nada, además, en este último caso la víctima tendrá que realizar una tirada de Cordura (1/1D4) por intentar transferir el maleficio a otra criatura. Si las runas regresan con éxito al hechicero que las ha escrito, este se convertirá en la nueva víctima del demonio, que acudirá a la hora pactada.

Existe la teoría de que la víctima puede revertir los efectos del maleficio si aprende el hechizo, lo que eliminaría la presencia del demonio. No obstante, aún no se ha demostrado que este acercamiento resulte eficaz.

Otros nombres alternativos: *El ardid de diabólico, Dádiva de la muerte.*

Mandrágora (Tierras del Sueño) ♡

Coste: 10 puntos de magia; POD variable;
1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 semana

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. Requiere una raíz de mandrágora viva y una semana de rituales, con los que se crea un pequeño simulacro parcialmente atado al ejecutante. La entidad resultante, carente de rostro y viva tan solo en algunos aspectos, posee un valor de $1D6 \times 5$ para las siguientes características: FUE, CON, TAM, POD y DES, pero no INT. Por cada 5 puntos de POD sacrificados, se añaden $2D6 \times 5$ puntos a una de las características de la mandrágora a elección del hechicero (incluida INT).

La criatura permanecerá bajo el dominio mental de mago a menos que se la haya dotado de INT (véase a continuación), por lo que cumplirá todas las órdenes de su señor. Nótese que el control solo puede ejercerse mientras el ejecutante sea capaz de verla. En caso de que la mandrágora también posea un mínimo valor de INT, esto le concederá el libre albedrío necesario para hacer

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

lo que quiera cuando se encuentra fuera de la vista del hechicero. Este tipo de criaturas suelen ser bastante malignas y destructivas por naturaleza.

Otros nombres alternativos: *Rito del simulacro, Modela al que será tu siervo, El ayudante del mago.*

Manos de colubra 𐌺𐌹

Coste: 12 puntos de magia; 1D10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Este hechizo convierte las manos del ejecutante en la parte delantera de dos serpientes venenosas. Solo puede llevarse a cabo sobre uno mismo y sus efectos duran 1D3 + 3 asaltos. Las cabezas de serpiente pueden morder a cualquier oponente a una distancia máxima de 2,5 m. Aquellos que presencien la transformación pierden 0/1D6 puntos de Cordura.

Las serpientes pueden atacar por separado usando la habilidad de Combatir del hechicero con una mordedura que causa 1D3 puntos de daño y envenena al oponente. Si este no supera una tirada Extrema de CON, la ponzoña provoca 1D10 puntos de daño por asalto hasta que muere o hasta que los puntos de vida perdidos ascienden a una quinta parte del POD del ejecutante.

Otros nombres alternativos: *Los dedos de la serpiente, La bendición de Yig.*

Manto de fuego 𐌺𐌹

Coste: 12 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

A cambio de experimentar un profundo dolor, el ejecutante puede moverse a mayor velocidad y aumentar su capacidad defensiva en combate. Solo el hechicero puede beneficiarse de los efectos del hechizo, que duran 4D4 asaltos tras 1 asalto de ejecución. Los testigos del Manto de fuego pierden 1/1D3 puntos de Cordura.

El hechizo envuelve al realizador en una especie de tejido de luces brillantes que, cuando se mueve, lanzan destellos ardientes y chispas que dejan estelas luminosas a su paso. Una vez encerrado en el interior del manto, el hechicero se eleva varios centímetros por encima del suelo de manera que sus pies no pueden tocarlo pero, a pesar de ello, sus movimientos corporales siguen siendo precisos. Soportar el nimbo del manto resulta angustiante y supone la pérdida de 1D6 puntos de Cordura.

Mientras está activo, el hechizo duplica el Movimiento del ejecutante, concede un dado de bonificación a las tiradas de DES (incluidas las de Esquivar) e impone un dado de penalización a todos los ataques que se realicen en su contra. Todo aquel que lo agrede desarmado (puñetazos, patadas, etc.) sufre 1D6 puntos de daño por ataque.

Si el realizador toca a alguien, se tratará como un ataque cuerpo a cuerpo regido por la habilidad de Combatir (Pelea). Causa 1D6 puntos de daño y provoca una tirada de Suerte para evitar que el fuego

se extienda al cuerpo de la víctima. Cada vez que roza a alguien, el propio hechicero sufre la mitad del daño que causa a su oponente (redondeado hacia abajo), ya que su piel también roza la superficie mágica del manto. Es perfectamente posible que este hechizo reduzca a cero los puntos de vida del ejecutante y le cause la muerte.

Magia intensificada: El hechicero puede gastar 6 puntos de magia adicionales por asalto para liberar un tentáculo flamígero en dirección al objetivo designado. Este ataque cuerpo a cuerpo se realiza con un dado de bonificación, pero su destinatario puede intentar esquivarlo o contraatacar. El impacto llameante inflige 1D8 puntos de daño a la víctima, que debe superar una tirada de Suerte para evitar que el fuego se extienda por su cuerpo y funda su carne de manera espantosa.

Otros nombres alternativos: *Abrazo de Cthugha, Danza de la muerte llameante, Tiempo de quemazón.*

Máscara de muerte 𐌺𐌹

Coste: 10 puntos de magia; 5 POD; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Hace que el hechicero o una segunda persona adopte un rostro que no es el suyo. El ejecutante debe tener acceso a la piel desollada y todavía fresca que formaba el semblante del donante, por lo que no pueden haber pasado más de 24 horas desde el momento de la extracción. Mientras coloca la piel ensangrentada sobre su propio rostro o el del receptor del hechizo, el hechicero recita una breve oración a Nyarlathotep para que la prótesis se funda con su propia cara y así pueda adoptar la apariencia de la persona de quien proviene. El valor de APA se modifica de acuerdo con este cambio, que será permanente a no ser que el hechizo vuelva a ejecutarse para retirar la máscara.

Desollar el rostro que se emplea en el ritual podría requerir una tirada de Cordura.

Otros nombres alternativos: *Adoptar rostro, Otras formas, Revestimiento de carne.*

Meditación restauradora (tradicional) 𐌺𐌹

Coste: N/A

Tiempo de ejecución: 1 mes

Esta técnica tibetana promueve la restauración mental mediante largos períodos de meditación. Los practicantes deben aislarse de cualquier influencia terrenal durante al menos un mes, en el que se vuelcan por completo en meditar en entornos aislados y purificarse ritualmente. Cuando este mes de profunda contemplación ha concluido, pueden realizar una tirada de Cordura. Si tienen éxito, recuperan 1D6 puntos Cordura. Las mejoras obtenidas mediante esta técnica no pueden superar la cantidad de Cordura máxima que permiten las mecánicas del juego, esto es, 99 – Mitos de Cthulhu.

Una pifia en la tirada de Cordura implica que el proceso de meditación se ha visto corrompido: la mente del practicante se ha retorcido

hasta el punto de que revive enfermizamente el sufrimiento mental que había padecido. Los desafortunados que pasan por este trance pierden 1D6 puntos de Cordura en lugar de ganarlos.

Otros nombres alternativos: *Mantra del bienestar, Paz del namasté.*

Mente de hierro (Tierras del Sueño) ♄

Coste: puntos de magia variables; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. Un haz de luz gira en torno a la cabeza del ejecutante y potencia su capacidad de concentración. Si en esos momentos está tratando de mantener activo un hechizo, ni el daño ni las distracciones conseguirán desconcentrarlo. De manera adicional, el ejecutante se vuelve inmune a los siguientes hechizos mientras la Mente de hierro siga en activo: **Tremendo picor** (véase página 189), **Sirviente** (véase página 180), **Lasitud de Phein** (véase página 131), **Locura furiosa** (página 143) y **X viviente** (véase página 193).

El hechizo tiene un coste de 4 puntos de magia por cada 5 asaltos que se mantenga.

Otros nombres alternativos: *Concentración inflexible, Muro mental, Intelecto indómito.*

Minimizar (Tierras del Sueño) ♄

Coste: Puntos de magia variables; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. El ejecutante crea una larga serie de anillos que se contraen rápidamente y se precipitan hacia el objetivo a lo largo de 10 m. La víctima pierde 5 puntos de TAM por cada 8 puntos de magia invertidos en el hechizo, a menos que venza en una tirada enfrentada de POD contra el mago. Si su TAM queda reducido a 5, perderá en adelante 5 CON por cada 4 puntos de magia. Cada 10 puntos de TAM perdidos conllevan asimismo la pérdida de 5 FUE.

Otros nombres alternativos: *Disminución, Lanza reductora, Encoger.*

Mirada envenenada ☿

Coste: Puntos de magia variables; puntos de Cordura variables

Tiempo de ejecución: 1+ asaltos

Este hechizo, conocido por los hombres serpiente y devotos de Yig, hace que la víctima experimente los mismos efectos de haber sido mordida por una serpiente. El ejecutante necesita un fragmento de serpiente venenosa para poder emplearlo a modo de foco (un colmillo, un cascabel o la piel), requisito que no se aplica a los hombres serpiente por razones evidentes.

El hechizo tiene un alcance de 30 m y un coste variable: 5 puntos de magia reproducen los efectos de un veneno suave (1D10 puntos

de daño), 10 puntos de magia reproducen los efectos de un veneno fuerte (2D10 puntos de daño) y 20 puntos de magia reproducen los efectos de un veneno letal (4D10 puntos de daño). La pérdida de Cordura y el tiempo de ejecución en asaltos equivalen a la mitad de los puntos de magia invertidos por el ejecutante.

El mago debe vencer a la víctima en una tirada enfrentada de POD para que el hechizo surta efecto. Si esta logra resistirse, solo sufrirá la mitad del daño original, que siempre estará determinado por la intensidad del veneno. En caso contrario, sufrirá el daño completo a razón de 1 punto de daño por minuto, por hora o según el ritmo decretado por el ejecutante. Este daño es de naturaleza mágica, por lo que no puede reducirse con una tirada de CON, tal como sucedería en caso de emplear un veneno normal y corriente. La víctima muestra, a todos los efectos, los síntomas de una mordedura letal: dificultad para respirar, sudoración, escalofríos, inflamación, ampollas en la piel, etc.

Magia intensificada: Los hombres serpiente emplean una variante del hechizo que hace que las serpientes salten de la tierra en dirección a la víctima y claven sus colmillos con fuerza en ella. No la soltarán hasta que haya muerto.

Otros nombres alternativos: *Perdición de la víbora, Discurso de amargura, Rencor de Yig.*

Mirada interior ♄

Coste: Puntos de magia variables; puntos de Cordura variables

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Permite que el hechicero reduzca su tamaño durante 1D6 + 1 asaltos a razón de 5 TAM por cada punto de Magia invertido. En caso de que los puntos de magia gastados le permitan alcanzar TAM 0, tendrá que superar una tirada de POD para no permanecer de manera indefinida en este estado prácticamente microscópico. Lo habitual sería que, en casos como este, el Guardián le permitiera revertir el hechizo y volver a la normalidad después del período de espera que considere oportuno. Este cambio de tamaño provoca una pérdida de 1 punto de Cordura por cada 3 puntos de magia gastados (redondeando hacia arriba). El hechicero debería ser consciente de que la situación podría volverse perjudicial si reduce demasiado su tamaño mientras se encuentra rodeado de bestias hambrientas.

Otros nombres alternativos: *Disminución, Reducción, Rito del encogimiento.*

Mirada solar ☼ ☼

Coste: 8+ puntos de magia; 2D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

El aire se espesa hasta formar una lente que intensifica el poder abrasador del sol de manera temporal. 1D10 minutos después de que el ejecutante haya recitado la frase ritual asociada, el aire que lo rodea se vuelve más denso y forma una lente sobre su objetivo. Los rayos del sol la atraviesan y queman la carne del desdichado, que burbujea

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

y arde sufriendo 1D6 puntos de daño por asalto hasta que tan solo queda un cadáver chamuscado rezumando humo. El hechizo dura 2 asaltos por cada 8 puntos de magia que se hayan invertido.

El ejecutante debe lanzar la Mirada solar sobre algo o alguien dentro de su campo de visión, tras lo que la lente seguirá los movimientos del objetivo. Sus efectos adversos pueden mitigarse protegiéndose del sol, mientras que esconderse en lo más profundo de una cueva los anularía por completo. El hechizo puede ejecutarse únicamente durante el día y bajo la condición de que el sol sea al menos parcialmente visible, factor que puede determinarse mediante una tirada de Suerte.

El objetivo debería realizar una tirada de Cordura (1/1D6), así como cualquier testigo (1/1D4). Las personas que se encuentren a 5 m de la víctima sufrirán 1D4 puntos de daño por asalto hasta que se alejen de ella.

Otros nombres alternativos: *Mirada de Amaterasu, Rencor de Cthuggha, La canícula.*

Mirar al futuro

Coste: 5 POD por participante; 2D6 puntos de Cordura (solo el ejecutante)

Tiempo de ejecución: 1 hora

Sirve para enviar a un voluntario varios años hacia el futuro. Tras una hora de cánticos realizados por un grupo, cada uno de los participantes pierde 5 puntos de POD, a excepción del responsable del hechizo, que en lugar de eso pierde 2D6 puntos de Cordura. Cuando se completa el cántico, el voluntario, que no tiene por qué haber participado en el rito, es enviado físicamente hacia el futuro o el pasado. Adelanta 1 año por cada 5 puntos de POD invertidos en la ceremonia.

El hechizo es bastante impreciso, por lo que hay que restar 1D10 años de la fecha de llegada escogida. Si, como consecuencia de esta tirada, el viaje se realiza hacia el pasado, el voluntario deja de existir, así que conviene que haya siempre un mínimo de 11 personas que contribuyan al hechizo con su POD. Cuando ha transcurrido un número de horas igual a una quinta parte del POD del voluntario, este vuelve al presente. Sin embargo, para los testigos de la ceremonia solo habrán pasado uno o dos asaltos.

Dependiendo de lo que se consiga por medio de este viaje, el hechizo puede provocar una importante paradoja histórica que debería conducir rápida, sombría e inmediatamente a la locura y la muerte de quien la ha provocado.

El Guardián debe decidir si este hechizo despierta la ira de los perros de Tíndalos o cualquier otra entidad de los Mitos.

Magia intensificada: Este poderoso hechizo no parece estar recogido en tomo alguno y se cree que tan solo Nyarlathotep lo conoce, aunque puede transmitírsele a un adorador que haya caído en la locura. De hecho, es del todo factible que el Caos Reptante decida impartir una variante en la que se haya predeterminado el año o fecha de llegada sin que el participante lo sepa.

Otros nombres alternativos: *Bendición de la Mujer Abotargada, Azote del Faraón Negro, El péndulo de los locos.*

Mitigar la luz

Coste: 1 punto de Magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 asaltos

Sirve para crear una zona de oscuridad mediante el uso de una flauta que debe encantarse previamente. El hechicero debe ser capaz de tocar la flauta.

Cada punto de Magia que se emplea en el hechizo incrementa en 1 m el radio de la zona de oscuridad, que está centrada en el músico y se mueve con él. El efecto tiene lugar 3 asaltos después de comenzar a tocar: toda la luz que hay entorno al ejecutante desaparece, lo que ciega tanto a los que se encuentran en los alrededores como al propio hechicero. La música debe sonar continuamente para preservar la oscuridad.

Otros nombres alternativos: *La flauta del diablo, La maldición del juglar, Melodía de negro.*

Molestar a las crías

Coste: Puntos de magia variables; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 asaltos

Invoca a las crías de Eihort que hay en el interior de la víctima. Tanto el ejecutante como el resto de los que conocen el hechizo pueden gastar tantos puntos de magia como quieran. Aquellos que no lo conocen pueden contribuir con 1 punto de Magia si tocan al ejecutante mientras se entona el hechizo, pero la pérdida sigue siendo de 1D3 puntos de Cordura para cada participante.

Tras multiplicar $\times 5$ el número de puntos de magia conseguido en la ceremonia arriba descrita, el ejecutante utiliza este valor en una tirada enfrentada con el Guardián, quien participará multiplicando $\times 5$ el número de días transcurridos desde que las crías fueron inoculadas. Si el ejecutante obtiene la victoria, las crías que infestan a la víctima. Estas empiezan a salir rápidamente a través de los orificios de su cuerpo, proceso que causa 1D4 puntos de Cordura y 1 punto de daño por cada día que hayan permanecido en su interior. Es posible que las criaturas hayan causado un gran daño interno en el cuerpo, pero que su propia presencia haya ocultado los síntomas. Extraerlas por medio de este hechizo puede acabar con la vida de la víctima, que de todos modos habría estado condenada si la infestación hubiera seguido su curso.

Siempre existe la posibilidad de que Eihort aparezca. La probabilidad comienza siendo del 10%, pero se incrementa en un 10% adicional cada vez que se lleva a cabo el hechizo. El primero al que ataca el primigenio es siempre al hechicero: nadie amenaza a sus crías.

Otros nombres alternativos: *Erradicar a las crías del laberinto, Aplastar las huevas de la muerte blanca.*



Mortificación ☸ ☚

Coste: 1D6 + 1 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Fuerza la aparición del fantasma, el espíritu o la esencia de un muerto. El hechizo debe ejecutarse sobre su tumba o en el lugar donde encontró la muerte, tras lo que el finado repite los movimientos que estaba haciendo justo antes de encontrar la muerte. Aunque el fantasma dispone de una naturaleza inmaterial, es posible que en algunos casos puedan oírse sus palabras. Estos espíritus no son capaces de oír ni percibir al ejecutante, por lo que tampoco podrán responder a sus preguntas. Los objetos pasan a través de ellos y no pueden hacer daño físico a nadie, aunque su visión puede conllevar una pérdida de Cordura.

Otros nombres alternativos: *Convocar al alma de los muertos, Testigo del golpe de la muerte, Invocar a aquellos que fueron.*

Mostrar el fin del camino ☸ ☚

Coste: 6 puntos de magia; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

Este poderoso hechizo invoca a Hastur y emplea el Signo amarillo para proporcionar una imagen de un momento específico del futuro. La visión coloca a la persona que lleva a cabo el hechizo en una escena de su futuro cercano en la que puede percibir imágenes, sonidos, olores, gustos y texturas. Aunque sea totalmente consciente de lo que sucede en la escena, no será capaz de cambiar los acontecimientos. También es posible que el ejecutante se vea obligado a realizar una tirada de Cordura a causa de lo que vea en el transcurso del hechizo. La expresión «futuro cercano» no comprende un marco temporal predefinido, por lo que queda en manos del Guardián delimitar el período de tiempo que abarca. Se recomienda que el vaticinio pueda realizarse en general con 24-36 horas de antelación, no pudiendo superar en ningún caso la semana.

El hechicero estará *señalado* en cierta forma hasta que la visión se materialice en su línea temporal, y así puede ser visto por ciertas entidades de los Mitos a elección del Guardián y por aquellos que superen una tirada de Mitos de Cthulhu. Como consecuencia, es muy posible que prefieran no cruzarse en su camino. Pase lo que pase, el ejecutante se encontrará en algún momento en la situación descrita por la visión.

Mientras el hechizo se esté llevando a cabo, el ejecutante o su objetivo deben concentrarse en el curso de acción del que quieran conocer el desenlace: por ejemplo, si están intentando localizar a una persona, puede que vean cómo la encuentran y el lugar donde ocurre.

Si el objetivo del hechizo consigue evitar el futuro al que está destinado mediante la visión, el Guardián tiene la posibilidad de hacer que acontezca alguna calamidad. Al haber renegado de manera activa de lo que estaba escrito, las fuerzas cósmicas se alinearán ahora en su contra empujándolo a una situación de vida o muerte, bien sea con un irónico golpe de mala suerte o ejerciendo una influencia negativa sobre sus habilidades durante el tiempo que se considere apropiado.

Nota: El Guardián debe ser cuidadoso en extremo con lo que muestra. La visión solo será un atisbo de pocos segundos de lo que acontecerá en el futuro, pero no tiene por qué exponer sus consecuencias. El objetivo del hechizo queda protegido de ciertas criaturas y servidores de los Mitos hasta que la escena se materialice en su línea temporal

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Muda sagrada de la serpiente ☸ ☚

Coste: 10 puntos de magia; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

Reduce la edad del ejecutante y puede llegar a conferir la inmortalidad. En primer lugar, el hechicero debe encontrar un *alma pura*, esto es, sin puntos en la habilidad Mitos de Cthulhu, que no haya cumplido los 10 años, y ofrecerla en sacrificio con un cuchillo encantado durante la ceremonia que acompaña al hechizo. Tras desangrar por completo a la víctima, el mago ingiere su sangre para iniciar un proceso que le hace perder 5 puntos de APA al día cuando la piel que recubre su cuerpo comienza a secarse y agrietarse. 3 días más tarde el hechicero puede desprenderse de este revestimiento en un desagradable proceso que requiere alrededor de 3 horas: cualquiera que presencie la escena sufre una pérdida de 1/1D6 puntos de Cordura. El ejecutante emerge de la piel seca habiendo rejuvenecido notablemente: por cada 10 puntos de POD que poseyera la víctima, el hechicero podrá reducir su edad en 2 años. Por lo tanto, un sacrificio de POD 60 le haría perder 12 años.

Transmitido en la antigüedad a los hombres serpiente por el propio Yig, este ritual también se ha extendido con el tiempo a sus adoradores humanos. Aquellos que intenten llevar a cabo el hechizo sin ser acólitos del Padre de Serpientes tal vez deban fallar una tirada de Cordura para enfrentarse a la terrible ceremonia sacrificial que los aguarda. Esta última condición queda a discreción del Guardián.

Otros nombres alternativos: *Renovación de la sangre, Rito de la carne, Piel del segundo alumbramiento.*

Muerte de Koschéi. La ☸ ☚

Coste: 5 POD; 2D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 semana

Protege al hechicero de la muerte a cambio de pagar un alto precio. Tras una semana de rituales, parte de la fuerza vital del ejecutante queda depositada en el interior de un huevo a modo de salvaguardia. Si los puntos de vida del ejecutante se reducen a cero después de haber realizado el ceremonial, en lugar de morir, cae en un estado comatoso hasta que asciendan como mínimo a 1.

En caso de que el cuerpo se desmiembre, arda, se encadene al fondo del mar o sea destruido más allá de cualquier posible recuperación, el hechicero muere a pesar de la protección que pueda garantizarle el hechizo. Del mismo modo, si el huevo en el que reposa parte de su fuerza vital se rompe, el ejecutante fallece al instante.

Como consecuencia del estado de coma y los estragos mentales causados por seguir con vida en el interior del huevo, el hechicero adquiere una manía o fobia a consultar con el Guardián.

Magia intensificada: El hechizo es de origen ruso y recibe su nombre del legendario hechicero Koschéi el Inmortal.

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Muerte líquida ☞

Coste: 10 puntos de magia; 6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 asaltos

Este hechizo, de especial malignidad, solo puede llevarse a cabo sobre entidades terrestres: todo monstruo de un mundo o dimensión alternativos queda fuera de su alcance. Los seres humanos, animales, hombres serpiente, profundos y habitantes de la arena serían, por lo tanto, objetivos válidos; mientras que los horrendos cazadores, los servidores de los dioses exteriores y los primigenios no cumplirían los requisitos. La Muerte líquida solo puede dirigirse a un único objetivo, que debe resultar visible para el ejecutante. Si este vence en una tirada enfrentada de POD, la víctima tiene 1D4 asaltos para cesar todo movimiento o morirá instantáneamente al quedar reducida a un charco coagulado de carne licuada cuando la integridad de sus huesos y del resto del cuerpo cede. El objetivo puede mantenerse en estado sólido si se detiene y permanece prácticamente estático, pero cualquier movimiento significativo hará que se licue. Esta desagradable situación requiere una tirada de Cordura cada 10 minutos (1D3/muerte inmediata tras ceder al horror del hechizo). Si la víctima ya ha enloquecido debe realizar una tirada de POD cada 10 minutos o también se disolverá. A pesar de los demoleadores efectos de la Muerte líquida, la víctima puede hablar si lo hace de manera lenta, suave y cuidadosa.

Es posible revertir el hechizo pagando el coste de ejecución. El único método alternativo para combatir sus efectos es enfriar a la víctima hasta que su temperatura corporal descienda por debajo de los 0 °C, tras lo que podrá actuar con normalidad. Ahora bien, en cuanto su temperatura vuelva a subir, no tardará en disolverse. Una tirada de Mitos de Cthulhu realizada con éxito puede dar alguna pista acerca de este extraño remedio.

Contemplan los efectos que el hechizo ejerce sobre un ser humano produce una pérdida de 1D4/1D8 puntos de Cordura.

Otros nombres alternativos: *Disolución, Fundir carne, La terrible dilución.*

Mundo de cristal (Tierras del Sueño) ☞

Coste: 8+ puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. Una esfera cristalina de 2 m de diámetro se forma alrededor del ejecutante, que quedará resguardado del calor y el frío extremos

durante 1 hora por cada 8 puntos de magia invertidos. Ni siquiera aunque lo empujen al interior de un alto horno sufrirá daño mientras siga resguardado por Mundo de cristal. El orbe está cerrado herméticamente y genera aire fresco, por lo que el hechicero tampoco corre peligro de morir asfixiado. En contrapartida, no puede moverse a menos que arrastre torpemente el globo sobre el suelo o que alguien lo remolque o lo empuje desde el exterior. La esfera puede quedar destruida por un fuerte golpe que cause al menos 5 puntos de daño o mediante un hechizo explosivo.

Otros nombres alternativos: *Esfera de redención ardiente, El orbe de K'Petel.*

- N -

Necrosis ☞

Coste: 20 puntos de magia; 1D10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Esta terrible maldición necrosa la mano de la víctima y puede llevar a la muerte. El ejecutante pronuncia el hechizo en voz alta mientras invoca a los dioses de los Mitos y solicita que acaben con la vida de aquellos que se opongan a su voluntad. El hechicero tiene que poder ver al objetivo, que solo comienza a sentir los efectos de la maldición 1D4 días después de que se haya lanzado. Todo empieza con un hormigueo en una de las manos, pero con cada día que pasa la extremidad comienza a necrosarse de manera evidente: la carne muere y se gangrena. La afección sigue su curso con rapidez, asciende por el brazo y llega al cuerpo en un proceso necrotizante que alcanza el tronco en tan solo 6 días. La víctima pierde 1 punto de vida cada 24 horas durante este período, tras lo que los efectos de la maldición aumentan a 1D4 puntos de daño diarios o incluso más si el Guardián lo estima oportuno. No hay tratamiento que resulte efectivo o viable contra el hechizo, excepto la amputación de la mano o el brazo que se ha visto afectado. Si la maldición se ha extendido hasta el torso, ni siquiera este sistema resultará eficaz, lo que deja los recursos mágicos como única opción para detenerla... si es que los investigadores pueden dar a tiempo con alguno.

Magia intensificada: Hay constancia de que ciertos hechiceros de gran poder han llevado a cabo este hechizo al borde de la muerte con el objetivo de maldecir a sus enemigos desde la tumba. En caso de no disponer de puntos de magia, el ejecutante puede sacrificar 10 POD para activar el hechizo. El moribundo puede emplear múltiples de 10 para maldecir a más de una víctima a la vez.

Otros nombres alternativos: *La maldición de la muerte ulcerosa, Perdición, La injuria aberrante.*

Niebla plateada. La (Tierras del Sueño) ♄

Coste: Puntos de magia variables; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. El ejecutante puede invertir tantos puntos de magia como quiera para anular los efectos mágicos que sufre un objetivo. La niebla plateada tiene un alcance máximo de 3 m y se extiende como un haz opaco de radiantes líneas plateadas que emerge de la mano del ejecutante en dirección al blanco. Este rocío anula todos los hechizos que estén afectando al objetivo, siempre y cuando el número de puntos de magia invertidos en La niebla plateada sea igual o superior al total invertido en los hechizos activos en el destinatario.

Magia intensificada: Aquellos que poseen un conocimiento más profundo de los Mitos de Cthulhu pueden ampliar los efectos del hechizo a más de 1 individuo si están dispuestos a gastar una remesa de puntos de magia independiente por cada objetivo adicional. Los puntos invertidos por el ejecutante se agotan en el momento de liberar a un objetivo de sus efectos mágicos, por lo que el hechicero tendrá que gastar una cantidad adicional para repetir el proceso sobre la siguiente persona.

Otros nombres alternativos: *Voluntad de Kuranes, Dedo anulador.*

Nube mental ♄ ♄

Coste: 4 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

El hechizo puede dirigirse contra cualquier individuo dentro del campo auditivo o visual del ejecutante. Si la víctima es derrotada en una tirada enfrentada de POD contra el hechicero, sus procesos mentales se verán parcialmente afectados durante 2D10 minutos. Esta disfunción puede manifestarse evitando una línea de investigación durante un interrogatorio, dando pie a una discusión, haciendo que el blanco del hechizo camine *accidentalmente* por una carretera, que llegue hasta el borde de un embarcadero o que olvide lo que estaba haciendo, algo que podría resultar letal en medio de un combate.

Otros nombres alternativos: *Confundir, Dejar sin palabras, Mirada desconcertante.*

Nublar la memoria ♄

Coste: 1D6 puntos de magia; 1D2 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

El hechizo impide que la víctima sea capaz de recordar conscientemente un acontecimiento determinado. El ejecutante debe poder ver a su objetivo y este debe ser capaz de recibir sus instrucciones. El hechizo surte efecto de inmediato si el hechicero vence en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Si gana el hechicero, la mente del objetivo se bloqueará psicológicamente en lo que respecta a un incidente determinado. Si el incidente fue aterrador,

puede que la víctima aún sufra pesadillas vagamente relacionadas con él. Si el hechizo fracasa, los acontecimientos se volverán más vívidos en la mente de la víctima.

El hechicero debe conocer el evento específico que se desea bloquear. El hechicero no puede dar una orden vaga como «Olvida lo que hiciste ayer». En su lugar, deberá citar un evento concreto, como «Olvida que fuiste atacado por un monstruo». Este hechizo no puede bloquear el conocimiento de los Mitos de Cthulhu ni de sus hechizos, a no ser que sea algo fuertemente relacionado con un acontecimiento concreto, ni tampoco es capaz de anular los efectos de una pérdida de Cordura ni curar la locura.

Magia intensificada: Por cada 10 puntos de magia adicionales que invierta, el ejecutante recibe un dado de bonificación para efectuar la tirada enfrentada de POD que determina el éxito del hechizo.

Otros nombres alternativos: *Confundir, Dejar sin palabras, Desconcertar.*

Numantina ♄

Coste: 10 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Induce un episodio de locura en la víctima (véase página 159, en el *Manual del Guardián*). El objetivo debe encontrarse dentro del campo de visión del hechicero, aunque esta condición puede omitirse si el ejecutante dispone de un retrato lo bastante fiel. Tras quemar un hígado humano, el hechicero realiza una tirada enfrentada de POD contra la víctima. Si vence, su presa sufrirá de inmediato un episodio de locura que se prolonga durante 1D10 asaltos. La naturaleza de este acceso puede seleccionarse al azar o quedar a discreción del Guardián.

Otros nombres alternativos: *Inducir la locura, Maldición enajenadora.*

- 0 -

Obligar a la carne ♄ ♄

Coste: 5+ puntos de magia; 3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

La víctima se convierte en un zombi en vida, capaz únicamente de seguir instrucciones sencillas transmitidas de manera oral. Cuesta 5 puntos de magia y cada punto de Magia adicional que se gasta incrementa la duración en 10 asaltos. Antes de nada, es necesario atar el alma de la víctima (véase **Atar un alma**, en la página 44) y, después, el hechicero podrá obligar a su cuerpo a realizar acciones determinadas, que este sigue hasta que las lleva a cabo, hasta que muere o hasta que termina el hechizo.

Otros nombres alternativos: *Crear sirviente sin cerebro, Zombificación, El rito de las islas.*

Ojo de luz y de oscuridad ✧

Coste: POD variable (100 POD en su versión más habitual)

Tiempo de ejecución: Del anochecer al amanecer

Este poderoso hechizo arcano, que sirve para debilitar a muchos de los agentes y servidores de los Mitos, requiere el sacrificio de grandes cantidades de POD, que varían según la versión que se esté llevando a cabo. Un gran símbolo que representa al ojo debe grabarse en una superficie natural dura y resistente, como el granito, y, a continuación, colocarse en un lugar elevado en el área que se va a proteger. El ojo debe crearse en la tarde anterior a una noche de luna llena y, cuando la Luna hace su aparición, la sangre de un inocente, esto es, alguien sin ninguna puntuación en Mitos de Cthulhu, debe utilizarse para rellenar la pupila una vez por hora hasta el amanecer. Por lo tanto, solo hacen falta unos centilitros de sangre.

Varios participantes deben cantar juntos desde que se vierte la primera sangre, repitiendo en voz alta y continuamente una fórmula que suena más o menos como «SA-MA, SA-MA, TE-YO, SA-MA» hasta que despunte el alba. La protección requiere el poder de aquellos que cantan durante el ritual, aunque no tienen por qué estar al tanto de esto último. Cada hora que duran los cánticos, el ojo absorbe 5 puntos de POD de cada participante hasta alcanzar la cantidad que necesita: 100 POD en su versión más habitual. Aquellos que pierden todo su POD en el proceso mueren en el acto. Si antes de que amanezca no se ha conseguido alcanzar todos los puntos de POD necesarios, el hechizo fracasa, toda la energía obtenida se pierde y hay que empezar el ritual desde el principio. El Guardián no debería ofrecer ninguna pista acerca del desarrollo del hechizo hasta que su desenlace —éxito o fracaso— esté decidido. Solo entonces pedirá a los jugadores que anoten las pérdidas totales, puesto que habrá estado llevando el registro en secreto. Si se consigue reunir todo el POD necesario dentro del límite de tiempo establecido, la siguiente vez que la Luna se alza en los cielos, la pupila del ojo se activa y brilla por un instante. Cuando eso sucede, el símbolo ya no puede borrarse por medios físicos ni mágicos corrientes. Cuando alguno de sus creadores se encuentra cerca puede ver el débil nimbo que emana de él y que resultará invisible para cualquier otra persona.

Un Ojo de luz y de oscuridad es muy poderoso, y puede debilitar a los agentes, monstruos y sirvientes de los dioses exteriores y de los primigenios que entran en el área protegida, ya que les hace perder 1 punto de Magia por cada hora que permanecen en ella y el cual no podrán recuperar hasta que la abandonen. De hecho, si algún sirviente permanece dentro del área de efecto hasta perder todos sus puntos de magia, se desintegra. Además, tampoco pueden realizarse hechizos de Contacto, Llamada ni Convocación/Atadura dentro del alcance y campo de visión del ojo. El efecto del hechizo se extiende por un área de unos 15 km de radio a partir del símbolo, pero no puede penetrar a través de más de 6 m de piedra o metal.

Destruir un Ojo de luz y de oscuridad requiere el mismo hechizo que fue empleado para su creación. En la mayoría de los casos el símbolo es único debido a los cánticos y el ritual que se ha seguido para crearlo, que en líneas generales suele estar basado en las tradiciones locales. Hacen falta años de meticulosa

investigación y complejas deducciones para identificar, mediante ingeniería inversa, el hechizo concreto que se ha empleado, de modo que más tarde pueda usarse para destruirlo. Este tipo de magia arcana es sumamente extraña y solo los necios se atreverían a jugar con ella.

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Ojo maldito ✧

Coste: 6 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 30 minutos

Este hechizo se puede usar para ver a través de la cuenca de un ojo ajeno. Primero hay que quitar el ojo con un ritual y arrancar un pequeño trozo de carne impía al ejecutante o a una víctima sacrificial para ponerlo en la cuenca vacía. Si el objetivo del hechizo es consciente de lo que sucede, pierde 1/1D6 puntos de Cordura. Inmediatamente, la carne impía se une a la vacía y durante las siguientes 1D10 horas el ojo crece de nuevo. La víctima padece fuertes dolores de cabeza durante este proceso.

Una vez completado el trasplante, el ejecutante puede entrar en un estado de meditación para ver a través del nuevo ojo de su víctima. Es posible que esta ni siquiera sospeche que ha sido el objeto de un hechizo, quizás no tenga recuerdos del ritual por haber enloquecido o no estar consciente, pero al cabo de 1D6 + 1 días su nuevo ojo estallará infligiéndole 1D8 + 2 puntos de daño. Es posible revertir el hechizo original (véase **Ritual de purificación**, en la página 174) o incluso extraer el órgano por la fuerza, lo que causaría 1D6 + 2 puntos de daño y una pérdida de 0/1D4 + 1 puntos de Cordura.

Otros nombres alternativos: *El ojo del diablo, Visión del espectro, Mirada de Eibon.*

Ojos de un extraño ✧

Coste: 8 puntos de magia; 1 Punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

La víctima del hechizo ve aquello que el ejecutante desea. Solo tiene efecto sobre un único objetivo, pero funciona a cualquier distancia siempre que la víctima se encuentre dentro del campo visual del hechicero. Este debe vencerla primero en una tirada enfrentada de POD y determinar la visión con la que la hostigará.

Si tiene éxito, aquello que la víctima está contemplando se transforma ante sus ojos para adaptarse a la visión descrita por el hechicero. En caso de que incluya a alguna entidad de los Mitos de Cthulhu, el objetivo tiene que realizar las tiradas de Cordura pertinentes; aunque solo pierde una décima parte de la cantidad de puntos que se verían sacrificados en caso de encontrarse cara a cara con la criatura. Por ejemplo, si un amigo se transforma en Y'golonac, la pérdida sería de 1/1D2 puntos de Cordura.

El hechizo se prolonga durante 1D10 + 2 asaltos y nada puede interrumpirlo: la visión se mantiene incluso si el objetivo cierra los ojos.

El ejecutante debe haber presenciado en persona cualquier contenido que desea implantar en la percepción de su víctima.

Otros nombres alternativos: *Conceder visión, Importación mental, Contemplad el mundo a través de mis ojos.*

Ojos de zombi

Coste: 3 puntos de magia; 1D8 + 2 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

Permite al ejecutante tomar control directo de un zombi que él mismo haya preparado y alzado de entre los muertos con el objetivo de percibir lo que sucede desde su punto de vista. Hay que arrancar los ojos de la criatura y sumergirlos en un compuesto químico especial y, además, extirpar los ojos del hechicero para trasplantarle los del monstruo. A partir de ese momento, el ejecutante puede moverse, percibir las cosas y reaccionar como si estuviera en el interior del cuerpo del zombi hasta que los ojos del no muerto abandonen las cuencas oculares del hechicero. Una vez activado el hechizo, el contacto con un zombi puede mantenerse de manera ininterrumpida durante 1D3 meses. Después, su cuerpo estará demasiado deteriorado como para ser de utilidad.

Si los ojos del hechicero se conservan en buen estado, es posible reintroducirlos en sus órbitas en cualquier momento con solo pagar de nuevo el coste del hechizo y entonar un breve cántico.

Magia intensificada: El hechicero se arranca tan solo un ojo y lo sustituye por el del zombi, lo que le permite ocupar dos cuerpos a la vez. Si una persona en su sano juicio se somete a esta experiencia de «una doble perspectiva», tendrá que realizar una tirada de Cordura (1D4/1D8) y sufrir la pérdida adicional de 1D4 puntos de Cordura al día hasta que el ojo del monstruo le sea extraído.

Otros nombres alternativos: *Visión de los muertos, Cascarón cadavérico, El testigo acechante.*

Ola de calor de Katarien (Tierras del Sueño)

Coste: Puntos de magia variables; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 minuto

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. El ejecutante invierte tantos puntos de magia como desee, a los que debe añadir 1 punto de Magia adicional por cada hora en la que desee que el hechizo se mantenga activo. Cada uno de los puntos iniciales sirve para aumentar en 1,5 °C la temperatura en un radio de 10 m a su alrededor.

El ejecutante debe tener en cuenta que el punto de ebullición del agua es de 100 °C y el papel prende a 232 °C. Si la temperatura aumenta más de lo recomendable mientras alguien sostiene materiales combustibles o se encuentran cerca de un fuego, podría sufrir daño por quemaduras.

Otros nombres alternativos: *Irradiación calorífera, Mano de la perdición ardiente.*

Ola del olvido

Coste: 30+ puntos de magia; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

Un poderoso hechizo que crea una poderosa ola oceánica que avanza y rompe en la dirección deseada por el ejecutante. El hechicero debe ser capaz de ver a su objetivo, y para crear la ola debe haber presente la cantidad suficiente de agua salada. Para ejecutar el hechizo, el ejecutante debe encontrarse en el agua.

El volumen de la ola es de 85 m³, suficiente como para volcar o hacer zozobrar una pequeña corbeta. Sobra decir que las personas engullidas por semejantes olas desaparecen para siempre bajo las aguas.

Otras personas pueden aportar puntos de magia al hechizo para crear olas inmensas capaces de hundir transatlánticos, acorazados o hasta la isla de Manhattan. Aquellos que conozcan el hechizo podrán contribuir con tantos puntos de magia como deseen, y deberán gastar 1D8 puntos de Cordura. Aquellos que no conozcan el hechizo podrán contribuir con 1 punto de Magia cada uno. Con un mínimo de 30 puntos, la ola tiene 3 m de largo, 3 m de grosor y 9 m de altura. Cada punto de Magia adicional añade 30 cm a la longitud y el grosor de la ola.

Otros nombres alternativos: *Canción del puño del océano, El don de la sal, La perdición acuosa.*

- P -

Pacto de Quachil Uttaus

Coste: 5D10 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

El ejecutante realiza un pacto con Quachil Uttaus para solicitarle que lo proteja de la muerte: un acuerdo de gran poder, pero también peligroso. El hechizo permite realizar una súplica al primigenio, quien solo accederá a establecer el acuerdo si considera que el suplicante es digno. Sellar este pacto produce una pérdida permanente de 15 POD y aquellos que lo aceptan quedan físicamente marcados con el signo de Quachil Uttaus: su columna vertebral se deforma y retuerce, lo que conlleva una pérdida de 15 CON. Una vez que el pacto se ha establecido, el hechicero no envejece de manera natural ni puede morir a causa de una fuerza física o herida mundana. Tan solo ciertas armas y ataques mágicos serán capaces de infligirle daño o incluso la muerte.

Si el hechizo se lleva a cabo en presencia de alguien que ya haya establecido su propio pacto con el dios, cuando El que Pisa sobre el Polvo se manifiesta, arrastra consigo al viejo conocido dejando tras de sí una pila de cenizas. En caso de contactar con Quachil Uttaus sin intención de realizar un pacto, si, por ejemplo, las palabras del hechizo se recitan por error o ignorancia, el primigenio se llevará a cualquiera que lo haya llamado... a menos, por supuesto, que esté dispuesto a hacer un pacto.

Magia intensificada: Este extraño hechizo solo puede encontrarse en el *Testamento de Carnamagos*. Recitar las «palabras prohibidas» que contiene es un acto mortal para el incauto, ya que basta decirlas en voz alta para que el hechizo se ejecute, arrancando del desgraciado el coste asociado, lo que atrae de inmediato la presencia de la deidad.

Nota: Véase *Malleus Monstrorum* para obtener más información acerca *Quachil Utaus*

Otros nombres alternativos: *Alianza del polvo, El lazo ceniciento.*

Palabras poderosas ♄ ♁

Coste: 3+ puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 10+ minutos

El hechicero crea un fuerte vínculo con un grupo de oyentes. Las palabras del hechicero deben ser improvisadas y debe dar la sensación de que le salen del corazón, manteniendo así la atención de la audiencia. Por cada argumento, orden o punto de vista que el ejecutante introduzca en el mensaje debe gastar 3 puntos de magia y superar una tirada de comunicación que el Guardián considere apropiada (Charlatanería, Encanto o Persuasión) o el discurso concluirá de forma dubitativa y confusa. Al final de un discurso exitoso, la audiencia creerá durante 1D3 días lo que le han contado.

Otros nombres alternativos: *Las palabras de Sekhmenkenhep, Cautivar a los perversos, Maestría de la muchedumbre.*

Pantalla equilátera (Tierras del Sueño) ♄

Coste: 10 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1+ minutos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. El ejecutante traza ante sí una compleja serie de líneas intangibles que adoptan la forma de un triángulo equilátero de intenso color azul. En adelante, puede hacer que la pantalla proyecte las imágenes que tiene en mente con solo concentrarse. Las escenas parecen tridimensionales desde una perspectiva frontal y pueden estar en continuo movimiento. Solo son visibles desde la parte delantera del triángulo, puesto que desde atrás solo se aprecian las líneas que forman la pantalla. El hechicero puede modificar la imagen de manera constante, pero estos reflejos de su mente se desvanecen en cuanto deja de concentrarse. Si este estado de desconcentración se prolonga durante 5 minutos o más, el hechizo se da por terminado.

Otros nombres alternativos: *Panorama, Visión mental.*



Paralización de Eanora (Tierras del Sueño) ♄

Coste: 4+ puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 5 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. El ejecutante envía un remolino de copos blancos, entre los que asoman rígidas líneas de sustancias marmóreas, en dirección a un objeto, que queda convertido en piedra de manera permanente. Una tirada de Soñar o el uso de otros recursos mágicos podrían, en teoría, devolverlo a su estado original. El hechizo, por supuesto, carece de efecto contra objetos de piedra.

El coste es de 4 puntos de magia + 1 punto de Magia por cada punto de TAM que posea el objetivo. Si no se invierten los puntos de magia necesarios para petrificar el objeto completo y el mago no quiere consumir puntos de vida para suplir la falta, el hechizo no tiene consecuencias. Por el contrario, si se invierte el doble de los puntos de magia requeridos para la transformación, el ejecutante puede decidir petrificar solo una parte del objeto.

Otros nombres alternativos: *Maldición pétrea, Petrificación.*

Pared opaca (Tierras del Sueño) ♄

Coste: Puntos de magia variables; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. Forma una pared cubierta por líneas y figuras esotéricas. El muro, inmóvil por naturaleza, tiene forma cuadrada y una extensión de 1 m de lado por cada 6 puntos de magia invertidos en su creación. El grosor es de 2,5 cm y posee FUE 100. Si esta característica se supera mediante fuerza bruta en una tirada enfrentada o si la pared recibe 20 puntos daño, desaparece al instante. De lo contrario, permanece en el lugar durante 1 hora comportándose como un muro de piedra.

Otros nombres alternativos: *Muralla, Reprimenda de Nilestor, Cerrar el paso.*

Patas de oso (tradicional) ♄

Coste: Puntos de magia variables para activar el hechizo;

5 POD; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 10 días

Encanta un par de patas de oso para que cobren vida y luchen en lugar del hechicero cuando se les ordene. El ejecutante debe haber cazado y matado al oso en persona, así como haber seccionado con sus propias manos las patas delanteras del animal, que serán encantadas a través de una serie de rituales que se prolongan a lo largo de 10 días. Cuando están listas, se atan con una correa de cuero para que el hechicero pueda transportarlas cómodamente o colgárselas al cuello.

Las patas cobran vida y atacan en cuanto el hechicero las lanza contra un oponente sin necesidad de que permanezca concentrado

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

mientras libran el combate. Activarlas cuesta 10 puntos de magia y poseen la capacidad de Combatir con una puntuación del 40%, aunque cada 5 puntos de magia adicionales que se inviertan en la activación aumentarán en un 10% dicha habilidad. A estos costes hay que añadir 1 punto de Magia por cada asalto en el que atacan después del primero. Cada pata causa 1D10 puntos de daño, no puede esquivar ni contraatacar, tiene 3 puntos de armadura y 7 puntos de vida. Si este valor se reduce a cero, el hechizo quedará anulado. A pesar de su naturaleza mágica, todo el daño que infligen es natural.

Aquellos que presencien el ataque de las patas tal vez tengan que realizar una tirada de Cordura (0/1D2). Una vez que estos artefactos mágicos se han activado, el hechicero puede alejarse hasta 1,5 km de ellos sin que sus acciones se vean afectadas por la distancia. Al cabo del tiempo las zarpas reaparecerán por arte de magia colgadas de su cuello, desde donde derramarán gotas de sangre si se han hecho con la victoria.

Magia intensificada: El hechizo arriba descrito reproduce la tradición imperante entre los nativos americanos, pero es posible encontrarlo con otras variantes locales y culturales. En algunos casos las partes encantadas del animal pueden cobrar vida cuando se cumplen ciertas condiciones (entrar en una cueva, abrir una puerta, etc.), lo que hace que el hechicero pueda preparar elaboradas trampas. Desde antiguo circulan rumores de que es posible que otro mago se haga con el control de estas armas animadas y les ordene que ataquen a su propietario.

Otros nombres alternativos: *Encantar zarpas, Con uñas y dientes, Señor de las bestias.*

Pegar carne

Coste: 10 puntos de magia; 2D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 horas

Permite al hechicero pegar a su cuerpo un pedazo de **carne encantada** (véase página 100), de modo que tanto esta como la protección que le concede duren para siempre. Antes de poder injertar la carne encantada, el ejecutante debe retirar el área correspondiente de su propia carne, lo que le causa una pérdida de 1D4 puntos de vida por cada 5 puntos de TAM extraídos. Tras completarse el hechizo, las propiedades de la piel encantada están a plena disposición del hechicero sin límite de tiempo.

Magia intensificada: Este hechizo, en extremo desconocido, se encuentra celosamente guardado por unos pocos magos.

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Percibir texto

Coste: 1 punto de Magia; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

El hechicero puede leer libros, glifos y cualquier otro texto en la más absoluta oscuridad o incluso estando ciego. Cuando el hechizo

se lleva a cabo, la mente del ejecutante percibe mágicamente las palabras o símbolos que conforman el mensaje. Un texto solo se puede leer de este modo si el hechicero lo toca y conoce el lenguaje en el que está escrito, puesto que el hechizo no aporta conocimiento de ningún tipo sobre otros idiomas. El coste es de 1 punto de Magia por 6 horas de lectura.

Magia intensificada: Lo que a primera vista parece un hechizo inocuo oculta algunas consideraciones que podrían resultar fatales. Si el ejecutante enloquece mientras lo emplea para leer un libro de los Mitos, los efectos derivados pueden ser catastróficos: la mente enajenada del hechicero podría quedar anegada por el conocimiento de los Mitos y activar de inmediato los hechizos contenidos en el volumen si el Guardián lo considera oportuno. Esto incluye la convocación de monstruos sin atadura, hechizos que escogen a sus objetivos al azar entre las personas que se encuentran en las proximidades, Portales que se abren sin control, etc. El ejecutante, ahora loco, es incapaz de controlar la embestida mágica y puede acabar muerto a causa del coste acumulativo de todos los hechizos liberados.

Otros nombres alternativos: *Sentir la palabra escrita, Absorción de conocimiento.*

Percibir vida

Coste: 1 punto de Magia; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 1-5 asaltos según el área a explorar

El ejecutante puede percibir la presencia de vida en un área equiparable a la de una casa de tamaño medio. La persona que lo lleva a cabo debe estar presente en la ubicación, donde podrá distinguir las especies presentes, como un perro o un ser humano, pero no a individuos concretos. De manera similar, tan solo puede detectar la presencia de vida en una ubicación imprecisa; nunca lo hará con precisión milimétrica.

Otros nombres alternativos: *Intuir la presencia del otro, Localizar resonancia vital.*

Pérdida de favor

Coste: 5 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Destruye a los homúnculos creados a imagen de Tsathoggua que haya alrededor del hechicero, quien debe realizar una tirada enfrentada de POD contra el artífice, vivo o muerto, de las criaturas. Si tiene éxito, todos los homúnculos que haya en las cercanías se desintegran y recuperan su origen material, volviendo a ser, por ejemplo, pedazos de arcilla.

El hechizo puede llevarse a cabo por más de una persona, en cuyo caso se añade un dado de bonificación a la tirada enfrentada del ejecutante principal. Tan solo es posible conceder 1 dado adicional, independientemente del número de ejecutantes que lleven a cabo el hechizo de manera simultánea.



EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

Magia intensificada: Es posible que existan variaciones de este hechizo diseñadas para hacer frente a los homúnculos que sirven a otras entidades de los Mitos, como a Nyarlathotep, Shub-Niggurath o Abhoth. Estas variantes son difíciles de encontrar y lo más probable es que cada una de ellas tenga un coste diferente.

Otros nombres alternativos: *Destruir las manifestaciones del Rey Sapo, Ruina de barro.*

Perfección ➤

Coste: 1 punto de característica por cada punto de POD convertido

Tiempo de ejecución: 24 horas

Con este hechizo y el beneplácito de algún dios de los Mitos, el ejecutante puede transformar puntos de POD en puntos de alguna otra característica o viceversa. Es posible aplicar el efecto sobre el hechicero o sobre otra persona, y el dios decide cuál es el precio que implica tal cambio que, normalmente, es 1 punto de POD por cada punto de la otra característica. Ejecutar el hechizo no provoca ninguna pérdida de Cordura, pero es necesario contactar con un dios exterior o un primigenio para que funcione, lo que implica una pérdida sustancial en este aspecto. La conversión de puntos dura 1 semana.

Magia intensificada: Los sirvientes predilectos de estos dioses pueden obtener mayores beneficios y el intercambio de puntos puede mantenerse durante más tiempo (1 mes o quizás incluso 1 año).

Otra de las variantes podría conceder al hechicero la habilidad de absorber puntos de característica de una víctima para incrementar su valor en ese mismo atributo (excepto POD) durante un plazo establecido, que se sugiere que sea de 1 mes. Dicha variante tendría un coste de al menos 1D8 puntos de Cordura y exigiría vencer a la víctima en una tirada enfrentada de POD para poder ejecutar el hechizo con éxito.

Otros nombres alternativos: *Transmutación de la mente a la carne, Bendición de (insertar el nombre de un dios exterior o primigenio), Rito de formación.*

Perspicacia de las almas gemelas ➤

Coste: 4 puntos de magia; 1 Punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

Este hechizo sirve para aumentar la claridad mental, la concentración y la capacidad de retención durante 1D4 + 4 horas. Para llevarlo a cabo son necesarios dos ejecutantes que compartan lazos de sangre y estén dispuestos a pagar el coste íntegro por cabeza. Cuando el hechizo toca a su fin, los participantes recuerdan todo lo que han comprendido o percibido durante el tiempo que ha estado activo, aunque el camino seguido para llegar a tales conocimientos puede ser un misterio. Los dos ejecutantes deben practicar un complicado ritual para unir sus mentes con el objetivo de resolver problemas intelectuales o acertijos; aunque solo uno de los dos recibirá la mejora temporal, que se manifiesta mediante la

obtención de un dado de bonificación en todas las tiradas de INT durante una hora.

El nivel de comprensión alcanzado gracias al hechizo y la capacidad de resolver cuestiones concretas quedan a discreción del Guardián.

Otros nombres alternativos: *Fusión mental, Comprensión gemela.*

Pesadilla ➤

Coste: 8 puntos de magia; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

La víctima sufre una horrible pesadilla que le produce una pérdida de 1D3 puntos de Cordura. El alcance del hechizo es ilimitado; pero solo puede llevarse a cabo si el ejecutante conoce a su objetivo, que no podrá recordar el contenido del sueño a menos que sea sometido con éxito a una tirada de Psicoanálisis. Este contenido debe escogerlo el Guardián y puede aportar pistas o advertencias a su elección.

Otros nombres alternativos: *Imaginación oscura, Sueño del temeroso, Tortura soñolienta.*

Pesadillas ➤

Coste: 10+ puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 10 minutos por día durante 13+ días

Con esta variante de Pesadilla, la víctima experimenta sus miedos más profundos a través de una alucinación que sufre en estado de vigilia. El hechicero debe obtener primero ciertos elementos (cabellos, recortes de uñas, etc.) del objetivo, que serán mezclados con algunas hierbas y cenizas. A continuación debe administrar la mezcla a la víctima durante 13 días y pagar un coste de 10 puntos de magia por cada una de estas jornadas. Durante el anochecer del decimotercer día, la víctima sufrirá alucinaciones durante 1D10 minutos en estado de vigilia. Una vez se desencadenan, las pesadillas se vuelven más extrañas y doblan su duración por cada noche adicional en la que la que se suministra el bebedizo. Las alucinaciones actúan a modo de ilusiones, con la diferencia de que la víctima se ve compelida a creer en ellas y pueden provocar una pérdida de Cordura. Si el objetivo no recibe una dosis de la pócima durante un día y una noche, el hechizo se rompe y el ejecutante se verá obligado a reiniciar el proceso.

Otros nombres alternativos: *Temor ambulante, Atraed a los demonios de vuestros enemigos, Visión del abismo.*

Pesquisa de los no muertos ☠

Coste: 2 puntos de magia; 1 Punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

El hechicero impone su voluntad sobre un cuerpo reanimado y le obliga a cumplir sus órdenes. Si vence una tirada enfrentada de POD contra el zombi, puede dar una orden oral que el no

muerto atenderá si es lo bastante sencilla. Si se desea que el monstruo realice una serie de acciones, esto es, una secuencia compleja formada por más de una orden, será necesario repetir el hechizo. El zombi desempeñará la tarea encomendada lo mejor posible; pero, si no la completa en 1D4 asaltos, el monstruo ya no estará obligado a concluirla.

Otros nombres alternativos: *Subyugar a los muertos, Compromiso de la tumba, Charla cadavérica.*

Petrificar ☼ ★

Coste: Puntos de magia variables; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 días

El hechicero crea un líquido alquímico que convierte en piedra a quien lo consume. Fabricar el brebaje requiere una tirada Difícil de Ciencia (química) y 3 días para preparar todos los elementos necesarios en un laboratorio: el resultado es un líquido incoloro de horrible sabor. Cualquiera que beba el fluido debe vencer una tirada enfrentada de POD contra el número de puntos de magia invertidos en su fabricación $\times 5$. Si la víctima es derrotada, sus tejidos se calcifican a un ritmo vertiginoso durante los siguientes 1D4 minutos y se convierte en una estatua. Si resulta vencedora, por el contrario, el líquido no surte efecto. La petrificación es permanente, aunque puede haber medios mágicos que reviertan sus efectos.

A discreción del Guardián: *El hechicero podría verse obligado a superar una tirada de Mitos de Cthulhu o Arte/Artesanía (pociones) para garantizar que las instrucciones se siguen correctamente.*

Otros nombres alternativos: *Mineralización de la carne, Bebedizo de piedra, Maldición anquilosante.*

Petrificar las extremidades inferiores ☼ ✂

Coste: 1D10 + 1 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Las piernas de una criatura viva se convierten en piedra. El hechicero debe vencer a la víctima en una tirada enfrentada de POD para inmovilizarla haciendo que sus piernas dejen de estar compuestas por carne y sangre. El resto de su cuerpo conserva su composición y funciones naturales, pero la experiencia produce una pérdida de 1/1D8 puntos de Cordura. Los efectos del hechizo desaparecen al cabo de 1D10 horas.

Magia intensificada: Si el ejecutante invierte además 5 POD en el hechizo, los efectos serán permanentes.

Otros nombres alternativos: *Cese deambulatorio, Curtir la carne, Endurecer.*

Piel de oso (tradicional) ☼

Coste: 5 POD; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 mes

El hechicero adopta la forma de un oso durante un tiempo limitado. El ejecutante en persona debe haber cazado, matado y desollado al animal, cuya piel será tratada ritualmente y rellena con paja durante todo un mes. Cuando esté lista, el ejecutante podrá ponérsela para quedar envuelto de pies a cabeza y asumir su forma a cambio del sacrificio de 4 puntos de magia y 3 asaltos de preparación.

La piel es muy difícil de controlar y hacerlo con eficacia requiere práctica. Hay tres aros cosidos en la parte interior de la pata izquierda, que permiten que el usuario camine, corra o se gire. Este envoltorio posee MOV 12, concede 3 puntos de armadura y otorga a su portador una nueva habilidad: Controlar piel de oso, que parte con una puntuación igual a la mitad de su valor de DES. Es necesario realizar una tirada de habilidad cada vez que el hechicero desee realizar una maniobra compleja, como saltar mientras corre o atacar (3D6 puntos de daño). El portador tendrá que pagar además 1 punto de Magia por cada cuarto de hora que pase envuelto en la piel.

Hay una probabilidad constante del 1% de que el espíritu del oso consuma al individuo que viste su manto, lo que le hará olvidar su identidad y lo condenará a vagar durante el resto de sus días como un animal. La transición se realiza en apenas unas horas desde el momento en que el portador descubre que no puede desprenderse de la piel, a menos que se expulse al espíritu de algún modo.

Magia intensificada: Es posible que existan variantes de este hechizo que reflejen las diferencias geográficas del lugar en el que se han desarrollado. Piel de lobo y Piel de elefante son solo dos de las posibles opciones.

Otros nombres alternativos: *Forma de oso, Toga de garras, Abraza de la bestia.*

Piel que camina ☼

Coste: 1D6 + 2 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 asaltos

Este hechizo consigue que se abra una tumba concreta y que la piel del cadáver que contiene se levante con forma humanoide y siga órdenes simples. Cuando se usa para atacar, la piel que camina trepa hasta la cara del objetivo e intenta ahogarlo (utiliza las reglas de daño por asfixia y ahogamiento para comprobar si la víctima resiste). Para quitarse de encima a la piel que le ahoga, el objetivo debe oponerse con éxito a la FUE de la piel que camina. Si lo consigue, sufre 1D4 puntos de daño en el rostro. Si en este punto falla una tirada de Suerte, la víctima se arranca también su propia piel y pierde 5 APA.

Teóricamente, todas las pieles humanas tienen FUE 60, pero puede que los Guardianes quieran elevar o reducir este valor de acuerdo con lo reciente o antiguo que sea el cuerpo, si estaba o no embalsamado, y la humedad o sequedad de la tumba. El resto de las

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

características físicas son de 60, mientras que su POD es de 5. La pérdida de Cordura por ver una piel que camina es de 1/1D6 puntos.

Otros nombres alternativos: *Carne de difunto, Carne trepadora, Despertar sudario.*

Poder de Nyambe ☞

Coste: 5 POD; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 6 asaltos

El ejecutante debe practicar un corrupto ritual en el que invoca a varios dioses de los Mitos para que le concedan su favor. A cambio recibe 2D6 puntos de magia, que no se regeneran una vez gastados si en el momento de obtenerlos superan el máximo natural del hechicero.

Se sospecha que algunas deidades exigen un sacrificio, un pacto formal en el que el suplicante se compromete a servirlos o cualquier otro tipo de muestra que pruebe su devoción antes de conceder el poder mágico que se requiere de ellas.

Otros nombres alternativos: *Llamar al poder de Nyambe, Favor de (insertar el nombre de un dios de los Mitos).*

Polvo dañino de Hermes Trimegisto ☞

Coste: 4 puntos de magia

Tiempo de ejecución: 24 horas (1 asalto para aplicarlo)

Parecido al **Polvo de Suleimán** (véase página 164), este hechizo solo afecta a criaturas de origen extraterrestre (lo que deja fuera a humanos, profundos, gules, habitantes de la arena, hombres serpiente, etc., pero no a pólipos volantes, antiguos, mi-go, semillas estelares de Cthulhu, etc.) y cualquiera puede usar el polvo de color dorado que se obtiene como resultado.

Los efectos del polvo son terribles y suponen la pérdida de 0/1D3 puntos de Cordura a cualquier observador sensible. La criatura que ha quedado cubierta por esta sustancia se encoge y debate en medio del dolor, e incluso puede llegar a gritar mientras su cuerpo se quema y empieza a echar humo, como si un potente ácido lo estuviera corroyendo. Solo las entidades más terribles siguen luchando bajo sus efectos.

Para poder afectarla, la criatura extraterrestre debe encontrarse al alcance del ejecutante. Si tiene éxito en una tirada de Lanzar, el polvo la quema y le causa 2D6 puntos de daño contra los que ninguna armadura le sirve de protección. Cada nuevo éxito en Lanzar causa ese mismo daño y, aunque se falle la tirada, la nube de polvo hace que la criatura pierda igualmente 1 punto de vida. La única forma de que esta no sufra daño es que el lanzador obtenga una pifia como resultado.

La fórmula para crear el polvo requiere ingredientes y sustancias químicas poco comunes con un peso total de 900 g. Unos 55 g de este compuesto son suficientes para una dosis y, cada vez que la fórmula se reproduce, se obtienen 16 dosis del compuesto. Llevar a cabo esta tarea es un trabajo arduo, que se extiende durante 24 horas

hasta que el compuesto se seca. Requiere asimismo 4 puntos de magia, así como una tirada de Ciencia (química, farmacología) o Medicina para que funcione. Sin embargo, esta tirada debe ser realizada por el Guardián sin que los jugadores la vean, ya que el personaje no tiene manera de saber si el compuesto es efectivo hasta que lo usa.

Otros nombres alternativos: *Lluvia de perdición, Maldición de los siete sentidos, Azote de los vástagos infernales.*

Polvo de coyote (tradicional) ☞

Coste: 8 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Induce un profundo letargo en aquellos que se encuentran junto al ejecutante. Dependiendo de las circunstancias y de su disponibilidad, se pueden tardar hasta 2 semanas en localizar, preparar y combinar las hierbas silvestres necesarias para la mezcla. El hechizo produce 1D6 dosis de polvo cada vez que se lleva a cabo.

Cuando el compuesto está listo, el hechicero puede tirar un puñado de Polvo de coyote al fuego —equivalente a una dosis— para crear una gran nube de humo momentánea que envuelve a todos los que se encuentran en 10 m a la redonda. Cada afectado realiza una tirada enfrentada de POD contra el ejecutante: si falla, cae en un profundo letargo durante 3D10 minutos. Los ruidos fuertes o la actividad violenta cerca de los durmientes podría despertarlos antes de tiempo.

Otros nombres alternativos: *Polvo del sueño, Tierra de la bruja.*

Polvo de Ibn-Ghazi ☞

Coste: 1 punto de Magia por dosis

Tiempo de ejecución: 2 días de preparación por dosis y 1 asalto para aplicarlo

Este hechizo hace visible lo mágicamente invisible al soplar el polvo sobre aquello que se desea ver. El polvo debe elaborarse cuidadosamente siguiendo unas instrucciones precisas que requieren mezclar tres ingredientes especiales y sacrificar 1 punto de Magia en cada dosis. Una dosis equivale a una aplicación del polvo. El Guardián deberá determinar los ingredientes especiales.

El polvo puede soplarse a través de un tubo o bien esparcirse directamente sobre el objetivo. El objetivo espolvoreado permanecerá visible durante no más de diez latidos del corazón. Las cosas que pueden hacerse visibles gracias a este polvo incluyen las líneas mágicas que se extienden desde lugares que han sido encantados para Llamar a una deidad de los Mitos, el aura que rodea un Portal y las criaturas que normalmente son invisibles, como los vampiros estelares. Utilizar el polvo no produce una pérdida de puntos de Cordura, pero contemplar aquello que revela sí que podría hacerlo.

Otros nombres alternativos: *Polvo de contemplación, Testigo de lo invisible, Compuesto de percepción.*

Polvo de Suleimán 𐤊𐤍𐤏𐤍

Coste: 10 puntos de magia por cada 3 dosis

Tiempo de ejecución: 24+ horas, 1 asalto para aplicar 1 dosis

Crea un polvo de color gris verdoso que tiene la capacidad de causar daño a los seres antinaturales de otros planos de existencia. Su creación requiere el polvo de una momia egipcia de al menos 2.000 años de antigüedad; cada momia sirve para crear 3 dosis de polvo mágico. Otros ingredientes son olibano, azufre y salitre. El compuesto puede crearse en apenas 24 horas o requerir varios días: todo depende de la competencia del hechicero y la accesibilidad de los ingredientes.

Hay que recitar un ensalmo a medida que se espolvorea. Si se lanza sobre una criatura que no sea de este mundo, la entidad perderá 1D20 puntos de vida por dosis sin la posibilidad de aplicar ninguna reducción por armadura. Se necesita 1 asalto para aplicar una dosis, aunque quizás sea necesario realizar una tirada de Mitos de Cthulhu o Lanzar a discreción del Guardián.

El polvo afecta solo a criaturas extraterrestres y seres de otros planos, por lo que el polvo dañará a un vagabundo dimensional, a Yog-Sothoth o a un mi-go, pero resultará inútil contra un shoggoth, un gul o un profundo.

Otros nombres alternativos: *Polvo egipcio, Protección de los muertos.*

Polvo encantado de Anubis 𐤏𐤍𐤏𐤍

Coste: 5+ POD

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Crea un puñado de polvo que resulta dañino para cualquier criatura no muerta. Al llevar a cabo el encantamiento, el ejecutante invierte una cantidad variable de puntos de POD para determinar la fuerza del producto resultante. Cuando el polvo se lanza contra un no muerto, el monstruo se verá obligado que realizar una tirada de POD cuyo nivel de dificultad estará determinado por los puntos de POD invertidos en el compuesto: la tirada es Normal si se ha invertido 5 POD, Difícil si se ha invertido 10 POD y Extrema si se ha invertido 15 POD. Si la criatura no supera la prueba, es destruida.

A efectos de este hechizo se considera como «criatura no muerta» a cualquier entidad que haya estado dotada de vida, haya muerto y haya sido físicamente reanimada por medios mágicos: momias, zombis y (posiblemente) vampiros. Los fantasmas, las almas en pena y lo gules no encajarían, por lo tanto, en esta categoría.

Portal 𐤏𐤍𐤏𐤍

Coste: POD variable

Tiempo de ejecución: 1 hora por cada punto de POD invertido

Coste de entrada al Portal: Puntos de magia variables; 1 punto de Cordura

Este hechizo permite crear puertas hacia otros lugares, momentos, dimensiones o mundos, lo que permite al usuario atravesar grandes distancias con solo dar un paso. Normalmente, un Portal conecta con un único lugar.

La creación de un Portal requiere el gasto permanente de puntos de POD en función de la distancia en km existente entre los dos puntos unidos por el Portal (véanse las tablas **Creación de Portales y coste de viaje** y **Portales: Ejemplos de ubicación y distancia**, en las páginas 164 y 167 respectivamente). Un Portal puede adoptar formas muy variadas, siendo las más comunes un patrón de líneas trazado en la pared o el suelo, o bien un conjunto de piedras alineadas de un modo particular en el campo. Los medios para *pintar* los signos que acompañan al portal pueden asumir asimismo numerosas variaciones: tiza, pintura, sangre, tallas, etc.

Creación de portales y coste del viaje

POD (Creación del Portal)	Puntos de magia (Viaje)	Distancia en km/años luz hasta...
5	1	150 km
10	2	1.500 km
15	3	15.000 km
20	4	150.000 km
25	5	1.500.000 km
30	6	15.000.000 km
35	7	150.000.000 km
40	8	1.500.000.000 km
45	9	15.000.000.000 km
50	10	150.000.000.000 km
55	11	1.500.000.000.000 km
60	12	~ 1/2 año luz
65	13	~ 5 años luz
70	14	~ 50 años luz
75	15	~ 500 años luz
80	16	~ 5.000 años luz
85	17	~ 50.000 años luz
90	18	~ 500.000 años luz
95	19	~ 5.000.000 años luz
100	20	~ 50.000.000 años luz



Handwritten text in a cursive script, likely a signature or a note, located at the bottom of the page.

Utilizar el Portal cuesta una cantidad de puntos de magia igual a una quinta parte del POD que se invirtió en su creación. Cada viaje a través de un Portal cuesta 1 punto de Cordura. Si el usuario no dispusiera de los puntos de magia suficientes para realizar el viaje, podrá consumir puntos de vida para completar el coste. El viaje de regreso a través de un Portal cuesta siempre lo mismo que el viaje de ida.

Normalmente, cualquier persona o cosa puede cruzar un Portal, aunque algunos de ellos son creados de modo que se necesita una clave determinada (una palabra o un gesto) para poder activarlos. Se sabe de la existencia de algunas versiones del hechizo capaces de «cambiar» a los viajeros para que puedan sobrevivir en un mundo alienígena. También hay rumores acerca de algunos Portales capaces de conectar con más de un lugar de destino.

Nota: Véase también *Portal temporal*, en la página 168.

Magia intensificada: El hechicero puede preparar un Portal de transporte gastando los puntos de magia necesarios antes del viaje. De este modo, el Portal queda cargado y la siguiente persona que lo atraviese no necesitará pagar el coste de puntos de magia, aunque seguirá teniendo que sacrificar 1 punto de Cordura.

Otros nombres alternativos: *Crear portal místico, Ritual de visión, (Contemplar) Puerta a otros lugares, El portal de muchos viajes, Pórtico del tiempo, Acceso a sucesos del pasado lejano y paisajes nunca vistos, Trampa del mago.*

Portal al limbo

Coste: 5 POD; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Un Portal al limbo no conduce a una ubicación alternativa, sino a una dimensión paralela conocida como «limbo» y que produce una

El Limbo

El limbo, literalmente 'borde' o 'prisión', se extiende por los intersticios de las esferas que componen el universo. Ha recibido y recibe múltiples nombres dependiendo del sistema de creencias que se aplique: (primer círculo del) Infierno, Hades, Caos Primordial, Vacío, Sheol, Niflheim, etc. Aunque está situado fuera del tiempo y de nuestro mundo material, bordea numerosos momentos y lugares.

Los sentidos habituales resultan inservibles en el limbo, donde términos como «posición», «duración» o «movimiento» carecen de sentido. Las criaturas que moran en estas tierras tienden a ser espíritus, criaturas incorpóreas que únicamente poseen valores de INT y POD, pero con la habilidad de percibir la cercanía de otros espíritus y entidades mientras se encuentren en su territorio.

pérdida de 0/1D4 puntos de Cordura al entrar en ella. El viajero puede ver diagramas geométricos suspendidos en diversos ángulos sin importar hasta dónde se adentre. Usar el Portal para entrar o salir del limbo cuesta 3 puntos de magia, quedando a discreción del Guardián decidir el lugar y el momento a los que conduce.

El limbo, colindante con un gran número de tiempos y espacios, se encuentra habitado por entidades abominables y multitud de espíritus que se extraviaron de su camino hacia la «la recompensa eterna» que les prometiera la religión que practicaban en vida. De manera similar, también los exploradores que no comprendan los senderos interdimensionales que atraviesan corren el riesgo de perderse.

Los Portales al limbo poseen además un peligro inherente: funcionan en ambas direcciones. Por lo tanto, las espantosas criaturas que habitan el lugar podrían llegar a encontrar uno de estos accesos y atravesarlo para llegar a nuestro mundo. Un Portal al limbo se mantiene operativo hasta que han pasado 100 días desde su creación o el ejecutante lo cierre.

Nota: Véase *Portal*, en la página 164.

Otros nombres alternativos: *Senderos de los muertos, Portal al reino del espíritu, Surcar el mundo gris.*

Portal de los sueños

Coste: Puntos de magia variables, POD variable; 1 Punto de Cordura

Tiempo de ejecución: tantas horas como puntos de magia se hayan invertido

Este hechizo, muy similar a **Puerta onirológica** (véase más adelante), crea un acceso permanente a las Tierras del Sueño. Ahora bien, si un habitante del Mundo de la Vigilia la atraviesa, no podrá regresar nunca a su hogar. El Portal de los sueños transporta a cualquier criatura hasta las Tierras del Sueño de la Tierra, transustanciándolo para que su cuerpo carnal y sus efectos personales adopten una forma onírica. El receptáculo físico muere de manera irremediable cuando el viajero da su decimotercer paso al otro lado de la Puerta de los sueños: el punto de no retorno.

Aquellos que atraviesan el umbral parecen desvanecerse poco a poco mientras una versión cadavérica de sí mismos se forma lentamente junto a la entrada. Si en ese momento el individuo se girara sobre los talones, vería su propio cuerpo muerto cobrando forma a sus pies. Si aún no ha dado el decimotercer paso hacia las Tierras del Sueño, estará a tiempo de dar media vuelta y regresar al Mundo de la Vigilia.

El requisito de familiarización con el destino del Portal es idéntico al de Puerta onirológica, pero solo exige la mitad de POD (redondeando hacia abajo) debido a las limitaciones que ofrece en su uso. Un Portal de los sueños a Ulthar requeriría el sacrificio de 10 puntos de POD, mientras que el coste aumentaría a 22 puntos si el destino se encontrara en las Tierras del Sueño de Yuggoth. Es posible distinguir entre una Puerta onirológica y un Portal de los sueños con una tirada de Mitos de Cthulhu realizada con éxito.

EL GRAN GRIMORIO
DE LOS MITOS DE CTHULHU

~ Portales: ejemplos de ubicación y distancia ~

Distancia desde Boston	Lugar aprox. más alejado en km/años luz	POD (Puntos de Magia) necesarios
Providence (EE. UU.)	60 km	5 (1)
Peoria (EE. UU.)	1.500 km	10 (2)
Portland (Australia)	15.000 km	15 (3)
Espacio vacío	150.000 km	20 (4)
Luna	384.400 km	25 (5)
Mercurio	210.000.000 km	40 (8)
Venus	240.000.000 km	40 (8)
Marte	375.000.000 km	40 (8)
Júpiter	900.000.000 km	40 (8)
Saturno	1.500.000.000 km	40 (8)
Urano	2.850.000.000 km	45 (9)
Neptuno	4.200.000.000 km	45 (9)
Yuggoth (Plutón)	6.900.000.000 km	45 (9)
Nube de Oort	13.500.000.000 km	45 (9)
Próxima Centauri	4,3 años luz	65 (13)
Sirio	8.3 años luz	70 (14)
Fomalhaut	~ 22 años luz	70 (14)
Vega	~ 26 años luz	70 (14)
Aldebarán	~ 50 años luz	70 (14)
Celeno	~ 400 años luz	75 (15)
El otro extremo de la Vía Láctea ~	70.000 años luz	90 (18)
Galaxia M31	~ 2.800.000.000 años luz	95 (19)
Azathoth	~ 10.000.000.000 años luz	105 (23)
1 quásar lejano	~ 15.000.000.000 años luz	105 (23)
1 unidad astronómica	~ 150.000.000 km	35 (7)
1 año luz	~ 9.460.730.472.580 km	60 (12)
1 pársec	3,26 años luz	65 (13)

Creación de portales y coste del viaje II

POD (Creación del Portal)	Puntos de magia (Viaje)	Distancia en tiempo (hacia el pasado o el futuro)
5	1	1 horas
10	2	1 día
15	3	1 semana
20	4	1 mes
25	5	1 año
30	6	10 años
35	7	100 años
40	8	1.000 años
45	9	10.000 años
50	10	10 millones de años
55	11	100 millones de años
60	12	1.000 millones de años
65	13	10.000 millones de años
70	14	100.000 millones de años

El único medio conocido para atravesar el Portal de los Sueños y regresar al Mundo de la Vigilia es contar con la llave de plata o la llave de las Puertas de las Maravillas. El viajero debe llevar consigo una de estas llaves tanto al entrar como al salir de las Tierras del Sueño o se convertirá en un residente permanente del lugar, como si nunca hubiera estado en posesión de uno de estos artefactos. Es posible que alguien acceda con una de las llaves y salga con la otra.

Otros nombres alternativos: *Acceso a mundo del sueño, El camino sin retorno.*

Portal temporal

Coste: POD variable

Tiempo de ejecución: 1 hora por cada 5 puntos de POD gastados

Crea un Portal temporal hacia el futuro o hacia el pasado. El hechizo se parece al de **Portal** (véase página 164), pero el coste de POD se calcula en función del número de años desplazados en lugar del

número de km recorridos. Utiliza la **Tabla de Creación de Portales temporales y coste del viaje** (véase página 164) como guía para determinar el coste de POD y puntos de magia de su creación, aunque el Guardián siempre podrá ajustarlos en caso de necesidad. El hechizo solo permite acceder a un momento en el tiempo aproximado al deseado aunque, una vez se haya creado el Portal, el intervalo exacto entre *ahora* y *entonces* seguirá siendo el mismo.

Versión intensificada: A través del empleo de símbolos y cánticos demoníacos, el mago es capaz de crear Portales temporales múltiples, por lo que una puerta podrá conducir a más de un momento distante en el pasado o el futuro. Solo el hechicero sabe qué senda del Portal conduce a qué momento en el tiempo. Aquellos que sean lo bastante estúpidos como para utilizar el Portal temporal sin la asistencia del hechicero serán incapaces de determinar el camino correcto, y es posible que emerjan en cualquiera de los momentos temporales a los que esté vinculado el Portal (elegido de forma aleatoria). El proceso de creación sigue siendo el mismo (véase la tabla de la izquierda).

Otros nombres alternativos: *Crear distorsión temporal, Vórtice temporal.*

Poseer cadáver

Coste: 1 punto de Magia; 1D8 + 2 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Permite poseer y animar una criatura muerta durante un máximo de 10 minutos. Entre los objetivos válidos para el hechizo se encuentran: esqueletos, cadáveres animales —incluidos aquellos que estén disecados o conservados en formol—, pieles y restos humanos. La mente del ejecutante se transfiere al cadáver, desde donde puede ejercer movimientos que se ajusten a la condición y el estado de descomposición de la pieza.

Mientras posee el cadáver, el cuerpo del ejecutante queda inmóvil, cesa de respirar y el corazón se detiene. Al volver en sí, el hechicero debe realizar una tirada de CON:

- ⑨ Si regresa en 1-4 asaltos: La tirada es Normal y cuenta con un dado de bonificación.
- ⑨ Si regresa en 5-7 asaltos: La tirada es Normal.
- ⑨ Si regresa en 8-9 asaltos: La tirada es Difícil.
- ⑨ Si regresa en 10+ asaltos: La tirada es Extrema.

Si no supera esta tirada, el cuerpo del hechicero no volverá a la vida y su mente será enterrada junto a sus propios restos carnales. Una segunda persona podría realizar una tirada de Medicina o Primeros auxilios para reanimar el cadáver, aunque el Guardián deberá decidir primero el margen de tiempo en el que dicha acción puede resultar efectiva.

En caso de que el cadáver poseído pertenezca a un muerto viviente (un vampiro, una momia o un zombi), el ejecutante debe realizar además una tirada enfrentada de POD por asalto y vencer al monstruo para mantener el control del cuerpo. Si pierde, su mente regresa a su ubicación natural y tiene que realizar la tirada

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

de CON arriba descrita. Por norma general, no se puede poseer más de un cadáver a la vez.

Otros nombres alternativos: *Poseer a los muertos, Mente cadavérica, Imponed vuestra mente sobre la carne descompuesta.*

Posesión ☐ ✂

Coste: 15 puntos de magia; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 4 asaltos

Permite poseer a un ser vivo y garantiza, al menos en teoría, una larga vida para el hechicero que consiga saltar de un cuerpo a otro. Se usa con moderación debido a su alto coste, lo que hace que los magos prefieran permanecer en una misma carcasa tanto tiempo como les sea posible.

El ejecutante tiene que ser capaz de percibir al objetivo a simple vista, tras lo que debe pronunciar en voz alta las palabras que inician la posesión y vencer a la víctima en una tirada enfrentada de POD. A pesar de haber entrado en un nuevo cuerpo, el ejecutante no podrá acceder a los recuerdos del objetivo durante el tiempo que pase en su interior. Una vez liberada del intruso, la víctima no conserva el menor recuerdo del tiempo que ha estado poseída: solo queda un negro vacío en su memoria.

Otros nombres alternativos: *Transferencia de la voluntad, Longevidad, El sendero oscuro.*

Potencia de Throth (Tierras del Sueño) ♀

Coste: 6 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. Al ejecutarlo, el hechicero emite un suave resplandor y sus cualidades físicas latén con renovada energía. Durante los 2 asaltos que la Potencia de Throth se mantiene activa, los valores de FUE, CON y DES del ejecutante se duplican, lo que incrementa a su vez la Bonificación al daño, la corpulencia y los puntos de vida. Es posible mantener activo el hechizo pagando 6 puntos de magia adicionales.

Otros nombres alternativos: *Gran vigor del titán, Incrementar potencia.*

Preparar cadáver ➦

Coste: 1D6 puntos de magia; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 15 minutos

Este hechizo deshuesa un cadáver limpiamente, eliminando todo el hueso y el cartilago, lo que permite almacenar la carne. Puesto que solo se puede realizar en entes sin POD, no se consigue nada contra los vivos o los muertos vivientes como vampiros o zombis.

Otros nombres alternativos: *Deshuesar, Maleabilizar, Ritual de preparación.*

Preparar droga onírica ✂

Coste: 4 puntos de magia, más 1 punto de Magia por dosis después de la primera; 2 puntos de Cordura durante la fabricación

Tiempo de ejecución: 5+ horas

Este hechizo sirve para crear una droga que facilita la entrada de una o más personas al Mundo Onírico. Todo el que bebe una dosis de la droga se duerme rápidamente y permanece en ese estado durante unas 4 horas, aunque el sueño puede parecerle corto o largo de manera subjetiva (habitualmente días o años), y los recuerdos del mismo pueden ser borrosos. Todos los que beben de la misma droga están juntos en el mismo sueño extraño y, según el origen y la proporción de los ingredientes, el ejecutante puede hacer que entren a las Tierras del Sueño por un lugar correlativo al Mundo de la Vigilia (como, por ejemplo, una ciudad específica) o bien que lleguen a un lugar especial o una dimensión diferente. La ubicación puede encontrarse en las Tierras del Sueño o tratarse de una realidad onírica específica y aislada.

Hacen falta 5 horas para ejecutar el hechizo y fabricar la droga. Aunque la mayor parte de los ingredientes son relativamente sencillos de conseguir (hierbas), otros pueden suponer un reto si el Guardián así lo determina. Existen recetas alternativas de este brebaje, pero todas tienen un elemento en común: alrededor de 30 g de oro. El resultado es un líquido bastante aguado, de color marrón y sabor dulce, cuyo suave efecto narcótico relaja a quienes lo beben y los hace más propensos a soñar. Cada dosis que se fabrica a la vez, empezando a contar por la segunda, cuesta 1 punto de Magia adicional que habrá que añadir a los 4 puntos de magia de base. Fabricar 5 dosis, por ejemplo, costaría un total de 8 puntos de magia y 2 puntos de Cordura.

A discreción del Guardián: *El hechicero podría verse obligado a superar una tirada de Mitos de Cthulhu, Ciencias ocultas o Arte/Artesanía (pociones) para garantizar que las instrucciones se siguen correctamente.*

Otros nombres alternativos: *Poción de Kuranes, Cerveza del insomne, Portal a los campos dorados.*

Prolongar vida ☐

Coste: 100 puntos de magia; 15 POD; 3D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 7 días

El hechicero alcanza la inmortalidad a cambio de un alto precio. El ritual requiere encender una gran pira y seguir al pie de la letra las instrucciones para convocar a una antigua entidad cuyo nombre no consta en documento alguno. Solo aquellos que han llevado a cabo el hechizo conocen su identidad, pero nadie se ha atrevido a dar el menor indicio al respecto hasta la fecha.

La convocación es tan larga y compleja que arrastra al ejecutante hasta el límite de sus fuerzas. En cuanto al misterioso ente que

se manifiesta, su visión produce una pérdida de 1D6/1D20 puntos de Cordura y solo consiente en formalizar el pacto si juzga al ejecutante digno según unos estándares desconocidos. El acuerdo establece que la criatura envejece en lugar del hechicero; pero si este llegara a morir, la extraña entidad tomaría posesión del cuerpo y ocuparía su lugar en la Tierra. Lo más probable es que la apropiación tenga lugar cuando el hechicero exhala su último aliento, por lo que cualquier testigo quedará maravillado ante la milagrosa recuperación.

Magia intensificada: Es imposible saber cuánto tiempo permanece la criatura en la Tierra, aunque todo apunta a que podría tratarse de un ente inmortal. Dada la inclinación de los magos a prolongar su vida carnal, no es descabellado pensar que la extraña criatura posea a estas alturas un gran número cuerpos activos, aunque independientes, en el planeta, trabajando al unísono para llevar a cabo sus terribles planes.

Otros nombres alternativos: *Extensión, El pacto de sangre, El ritual del fuego y el canje, Pacto con el diablo.*

Promesa innombrable

Coste: 2D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora por punto de Cordura perdido

Se trata de un juramento vinculante que se hace a Aquel cuyo Nombre no debe ser Pronunciado. A cambio, Hastur concede al ejecutante alguna recompensa apropiada: un importante libro antiguo —*El texto de R'lyeh*, por ejemplo—, 15 puntos de POD anuales durante el resto de su vida, un incremento en su habilidad de Mitos de Cthulhu, etc. Sin embargo, cada año existe una probabilidad no acumulativa del 2% de que el hechicero se transforme en una horrible criatura humanoide controlada por Hastur. Tras pensar en alguna descripción que pueda resultar apropiada para el monstruo, el Guardián asumirá en adelante su control.

Otros nombres alternativos: *El regalo amarillo, El voto inquebrantable a Aquel cuyo Nombre no debe ser Pronunciado.*

Prosperidad (tradicional)

Coste: Puntos de magia variables; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 horas

Este ritual, ideado para atraer las riquezas sobre el ejecutante, solo puede llevarse a cabo el primer sábado de primavera. Requiere trazar un intrincado círculo mágico, así como la presencia de ciertos instrumentos rituales: una daga, una varita, un cáliz y una vela. Mientras se lleva a cabo, el hechicero invierte tantos puntos de magia como desee, siendo 1 el mínimo permitido, y realiza una tirada Difícil de POD. Si tiene éxito, a lo largo del próximo mes será bendecido con «riquezas» (dinero en efectivo, una herencia o cualquier otro tipo de beneficio económico) por un valor igual a la cantidad de puntos de magia invertidos en el hechizo × 100 \$. El dinero nunca llega de golpe, sino que parece alcanzar al beneficiario como el resultado de una serie de felices coincidencias o despidos: cambio de más al realizar una compra, dinero caído del cielo,

cuentas olvidadas que alguien ha decidido saldar, regalos o incluso billetes que encuentra en el suelo. La aparición del dinero suele ir acompañada de algún aspecto negativo, quizás un ser querido muera y deje su herencia al hechicero, lo que podría causar consternación, pena o culpabilidad ante el incidente.

Otros nombres alternativos: *Canción de Midas, Inflación monetaria, Cosecha de llanto.*

Protección

Coste: 1 punto de Magia por piedra

Tiempo de ejecución: 5 asaltos

Se dispone una serie de piedras blancas en el suelo al antojo del hechicero, aunque deberán encontrarse a una distancia máxima de 1 m entre ellas. Cuando se ejecuta, se puede distinguir un halo de calor sobre las piedras. A partir de ese momento, si se toca o mueve cualquiera de las piedras, el hechicero será consciente de ello, incluso aunque esté dormido en ese momento. Una vez haya ocurrido esto, el hechizo se interrumpirá.

Otros nombres alternativos: *Piedras de custodia, Deposita tu responsabilidad sobre la roca, Círculo protector.*

Protección contra el Mal de ojo

Coste: 2 puntos de magia

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Este hechizo protege a una persona contra el **Mal de ojo** (véase página 144) y exige la realización de varios gestos complicados con la mano, ya sea antes de que se lance el maleficio o una vez que ya esté activo. La protección expira a medianoche, al igual que el Mal de ojo.

Otros nombres alternativos: *El ojo ignorante, Bendición romaní, Gisli Gama Djill.*

Protección corporal

Coste: Puntos de magia variables; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 5 asaltos

Este hechizo concede protección contra los ataques de naturaleza física. Cada punto de Magia invertido proporciona al hechicero, o al objetivo elegido, 1D6 puntos de armadura contra los ataques que no sean mágicos. Esta protección irá desapareciendo a medida que se absorba daño. Por ejemplo: si un personaje tiene 12 puntos de armadura gracias a la Protección corporal y sufre un golpe de 8 puntos de daño, no sufrirá daño alguno y la Protección corporal se verá reducida a 4 puntos. El hechizo dura 24 horas o hasta que se agote la protección. Una vez ejecutado, no se podrá reforzar el hechizo invirtiendo más puntos de magia, ni repetir hasta que se haya agotado la protección disponible.

Otros nombres alternativos: *Protección contra los golpes más poderosos, Armadura de la voluntad, Escudo de sangre.*

Protección de Anubis ☼

Coste: 10 puntos de magia

Tiempo de ejecución: 5+ minutos

Guarda una estancia o ubicación, alertando al ejecutante en cuanto alguien atraviesa la barrera que ha levantado. El hechizo requiere varias piedras de pequeño tamaño, inscritas con la marca de Anubis (a mundo relacionado con Yog-Sothoth) y encantadas con 10 puntos de magia por unidad. Los guijarros, que pueden haber sido hechizados de antemano, se sitúan en los bordes del área que se desea proteger y a continuación se sacrifican 10 puntos de magia para activar las defensas. Estas medidas de seguridad continúan en funcionamiento mientras las piedras permanezcan en su lugar. Ahora bien, si se destruyen o resultan anuladas de algún modo, la protección se rompe. Si el hechicero las recupera y no han sufrido daños, pueden reutilizarse para volver a llevar a cabo el hechizo.

En caso de que algo altere las piedras o atraviese la barrera que delimitan, el ejecutante será advertido mentalmente de la intromisión. En ese momento, puede gastar 10 puntos de magia adicionales para obtener una breve visión del intruso.

Otros nombres alternativos: *Favor del abogado de los muertos, Piedras de Anubis, Guijarros muertos.*

Provocar la enfermedad ☼

Coste: 8+ puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 5 asaltos

La víctima sufre una enfermedad febril parecida al cólera, la malaria, la neumonía, etc. En el momento de llevar a cabo el hechizo, el ejecutante y el objetivo deben realizar una tirada enfrentada de POD. Si la víctima se hace con la victoria, el hechizo no surte efecto. Sin embargo, si es derrotada, empieza a sentir los síntomas de la afección, que son fiebre alta, náusea, vómitos, deshidratación y falta de concentración, además de sufrir la pérdida de 1D6 puntos de FUE, CON y DES (una tirada diferente para cada característica) diarios durante tantos días como puntos de magia haya invertido el hechicero. Si sobrevive, la víctima recupera los puntos perdidos de manera natural con el paso del tiempo; pero muere si cualquiera de esas características alcanza un valor de 0.

Para que el hechizo funcione, el atacante debe conseguir algún objeto personal de la víctima, a ser posible, algo que esta se haya llevado a la boca. A continuación, debe depositarlo en un agujero profundo junto a algunos fragmentos de plantas venenosas, y finalmente, tapar el agujero y colocar sobre él una piedra especialmente esculpida. Una vez hecho esto, el hechizo finaliza con un breve cántico.

Al parecer, el reposo en cama es el único tratamiento capaz de hacer que la víctima mantenga la mente despejada, pero solo la magia curativa sirve de verdad contra esta enfermedad. El hechizo se rompe si se desentierra el objeto y se quema junto con las plantas venenosas. De lo contrario, sigue su curso natural.

Otros nombres alternativos: *Don de Zura, El infortunio de los humores adversos, Plaga en negro y púrpura.*

Provocar/Curar la ceguera ☼

Coste: 8 puntos de magia; 2D6 puntos de Cordura para Provocar ceguera

Tiempo de ejecución: 1 día

El objetivo sufre una ceguera total y permanente, como si hubiera sufrido un derrame cerebral. El mismo hechizo es capaz de revertir la ceguera, siempre y cuando los ojos y los nervios ópticos sigan intactos. Se requiere un ritual de un día. Para que el hechizo surta efecto, el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. El éxito es automático si el objetivo colabora de manera voluntaria.

Otros nombres alternativos: *Ceguera, Otorgar la visión, La sombra de la oscuridad, La maldición del Faraón.*

Puerta onirológica ☼

Coste: 4 puntos de magia; 20 POD; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: Tantas horas como puntos de magia se hayan invertido

Este hechizo, que recuerda en gran medida a **Portal** (véase página 164), crea un acceso físico a las Tierras del Sueño. El ejecutante debe conocer el lugar al que desea que conduzca por haberlo visitado de antemano, pero también debe conocer su posición relativa respecto, al menos, a otra región de las Tierras del Sueño. La Puerta onirológica permite realizar el viaje en ambos sentidos, pero los objetos y criaturas nativas de las Tierras del Sueño son incapaces de atravesarla.

Magia intensificada: Permite crear un acceso a Tierras del Sueño de lugares ajenos a la Tierra. El coste en puntos de POD es igual al que debería invertirse para viajar al equivalente en el Mundo de la Vigilia de esa misma ubicación (véase tabla **Creación de portales y coste del viaje**, página 164). Un investigador que ha visitado en algún momento las Tierras del Sueño de Yuggoth, por ejemplo, podría crear una Puerta onirológica que conduzca hasta ellas a cambio de 45 puntos de POD, puesto que el planeta al que pertenecen (Plutón) se encuentra a casi 7.000 millones de kilómetros.

Otros nombres alternativos: *El sendero del mortal al reino del sueño, Conducto ilusivo.*

Puño de Yog-Sothoth ☼

Coste: Puntos de magia variables; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Hace que una sobrecogedora fuerza invisible golpee a un objetivo. El hechicero debe ser capaz de ver a su objetivo. Cada punto de Magia invertido en el hechizo produce una fuerza de 2D10 FUE. El hechicero deberá gastar 1 punto de Magia adicional por cada 10 m de distancia, más allá de los primeros 10 m, que le separen del objetivo.

Cuando se impacte al objetivo, si se trata de un ser vivo, se deberá hacer una tirada enfrentada entre la FUE del hechizo y la CON

del objetivo. Si gana el hechicero, el objetivo quedará inconsciente. Suceda esto o no, la víctima siempre será empujada lejos del hechicero una distancia en metros igual al resultado de restar el TAM del objetivo a la FUE del golpe, dividido por tres.

Se puede utilizar este hechizo contra objetos inanimados, como puertas o paredes. El resultado puede parecer evidente pero, en ocasiones, el Guardián deberá determinarlo en función de la FUE del objeto en cuestión.

Por ejemplo: El hechicero gasta 5 puntos de magia para golpear a un investigador que se encuentra a 15 m de distancia. Deberá invertir 1 punto de Magia adicional en el alcance. Los otros 4 generan una FUE de 8D10, que en este caso arroja un resultado de 57. El investigador falla una tirada Dificil de CON, ya que la FUE del hechizo es superior a 50, y, por lo tanto, queda inconsciente. El investigador tiene TAM 45 y el impacto le arroja 4 m hacia atrás.

Otros nombres alternativos: *Canalizar la fuerza de Aquel que Abre el Camino, Aniquilar al enemigo, La abominable explosión del infame.*

- R -

Radiestesia (tradicional) ¶

Coste: 1 punto de Magia; 1 Punto de Cordura
Tiempo de ejecución: 1 asalto

El hechicero fabrica un fetiche, lo imbuye de 4 puntos de magia y decide la sustancia que en adelante debe ayudarlo a encontrar. Puede ser cualquier cosa que resulte familiar para el ejecutante, siempre y cuando cuente con una naturaleza clara y bien definida: agua, plata, oro, etc. El fetiche puede ser una ramita retorcida de un modo particular, un ovillo de cuerda, una astilla de madera que flota sobre el agua o cualquier otro mecanismo alternativo, quizás adecuando su naturaleza a la materia que el ejecutante trata de encontrar. El hechizo tiene una duración de 30 minutos y es capaz de percibir la sustancia escogida a través de 1,8 m de cualquier material que la separe del ejecutante, quien sencillamente tendrá que seguir la dirección en la que apunte el fetiche.

Opción: Si las líneas ley (véase página 21) se añaden al contexto mágico de la aventura, la Radiestesia permite localizarlas y detectar la presencia de vórtices.

Magia intensificada: Con el conocimiento adecuado, el hechicero puede seguir el rastro de algunos seres y elementos de los Mitos: vestigios de profundo, sangre de byakhee, crías de Eihort, etc. No obstante, debe superar primero una tirada de Mitos de Cthulhu.

Otros nombres alternativos: *Rabdomancia, Crear varita de zahorí, Localizar tesoros, Encontrar substancia.*

Rayo de Malenkamon (Tierras del Sueño) ¶

Coste: 24 puntos de magia; 1D8 puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: 3 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. Un resplandor de energía de colores violeta y jade sale despedido en dirección a la víctima, que al momento queda inconsciente y permanece en este estado durante (30 – una quinta parte CON) días. El estallido le causa asimismo un daño igual al POD del ejecutante dividido entre 10.

Otros nombres alternativos: *Castigo de Malenkamon, Reprimenda.*

Reanimación ¶

Coste: 6 puntos de magia; 5 POD; 3D6 puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: 6 horas

Este hechizo, que no debe confundirse con el proceso de reanimación científica desarrollado por el doctor Herbert West, crea un zombi autoconsciente que permanece bajo el control de su reanimador conservando el conocimiento y las habilidades que poseía en vida. Esta abominación requiere un cuerpo humano recientemente fallecido, con suficiente carne en los huesos para garantizar su movilidad una vez que sea activado, así como conocer el nombre del finado. El ritual, por su parte, está compuesto por un elaborado ensalmo que debe recitarse mientras el ejecutante limpia el cadáver con la lengua.

Si el objetivo de la reanimación sufre algún daño, como la pérdida de un brazo o de la cabeza, la parte corporal desprendida puede volver a coserse sin grandes impedimentos. La muerte del hechicero libera al monstruo de su servidumbre; pero, a diferencia de lo que sucedería con un zombi, el cadáver reanimado actuará en lo sucesivo como un monstruo independiente.

Magia intensificada: Aunque la persona reanimada conserve los conocimientos y habilidades que tenía en vida, esto no implica que también recuerde sus hechizos. Algunos magos son capaces de evitar estos efectos limitadores y garantizan al cadáver pleno acceso al arsenal mágico del que disponía antes de su muerte. En este último caso, la criatura conserva el POD que tenía cuando estaba viva.

Otros nombres alternativos: *Servidumbre inmortal, Crear fiel sirviente, Larga vida a la carne.*

Red blanca de Soren (Tierras del Sueño) ¶

Coste: 4+ puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: 1+ asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. El ejecutante crea una serie de hebras materiales de color blanco y forma de cinta que envuelven a un objetivo que se encuentre a una distancia máxima de 10 m. El hechizo cuesta 4 puntos de magia por hebra creada, cada una de las cuales requiere 1 asalto para tomar

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

forma y provoca una tirada de 1D10 al aferrar a su presa. Cuando el resultado acumulado de estas tiradas supera la quinta parte del TAM del objetivo, comienza a volverse traslúcido; cuando el resultado supera la mitad de ese mismo valor, el objetivo se desvanece junto a las hebras en una nube de humo y un fogonazo.

Si el objetivo es un ser vivo, las hebras impiden cualquier movimiento a menos que la víctima consiga romperlas obteniendo la victoria en una tirada enfrentada de FUE contra la suma de las tiradas para aferrar de las cintas $\times 5$. Por lo tanto, cuantas más hebras apresen a la criatura, más difícil será que se libere de ellas. Si 10 asaltos más tarde el objetivo aún no se ha evaporado, las hebras comienzan a desaparecer a razón de 1 hebra por asalto.

En lo que respecta al lugar de las Tierras del Sueño adonde son conducidas las personas y los objetos desaparecidos, le corresponde al Guardián determinarlo.

Otros nombres alternativos: *Cinta blanca de la desaparición, Red de Soren*

Reencarnación ➦

Coste: 10 puntos de magia; 10 POD; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D10 + 20 minutos

Recrea a una persona partiendo de los recuerdos del ejecutante. El hechicero debe concentrarse en el objetivo, a quien tiene que haber conocido en persona, durante 1D10 + 20 minutos para hacer que se manifieste. Al cabo de este tiempo, el reencarnado cobra forma como si estuviera físicamente vivo y permanece ante el mago, capaz de hablar, responder a sus preguntas, moverse, etc., durante un máximo de 5 minutos. El hechizo puede volver a llevarse a cabo de manera inmediata si se paga de nuevo el coste de ejecución, esto es, en el mismo asalto en el que llega a su fin el hechizo original. De lo contrario, el hechicero deberá concentrarse de nuevo durante 1D10 + 20 minutos. La persona recreada posee todas las idiosincrasias de su naturaleza original.

Otros nombres alternativos: *Transmigración de la memoria, Restauración de pensamiento, Atraer al amigo divino.*

Regreso del ser amado ☞

Coste: Puntos de magia variables; 5 POD; 1D10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 día

Crea un simulacro temporal de una persona que haya fallecido en la última semana. El hechizo requiere 1 jornada de rituales y el gasto de tantos puntos de magia como el número de días durante los que se prolongará la existencia de la criatura. El simulacro es idéntico al difunto en todos los aspectos, pero solo cuenta con la mitad de INT y hablará con frases de una sola palabra. Aunque recuerda las relaciones que mantenía en vida y retiene sus habilidades, aquellas basadas en el conocimiento (como Arqueología) ven su valor reducido a la mitad. También los hechizos que pudiera conocer son más

difíciles de ejecutar en estas circunstancias; ya que hace falta superar una tirada Difícil de INT con el nuevo valor para conocer el hechizo.

Cuando el hechizo expira, el simulacro se desploma sobre el suelo y se evapora. Reanimar y devolver la consciencia a los muertos puede ser un trance perturbador para sus amigos y familiares, por lo que están sujetos a una pérdida de 1/1D6 + 1 puntos de Cordura.

Otros nombres alternativos: *Aparición de los muertos, Reconstitución, El favor del hombre muerto.*

Resurrección ☞ ☒

Coste: 3 puntos de magia; 1D10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 o 2 asaltos

Este hechizo reduce un cadáver a sus compuestos y sales fundamentales (un polvo gris-azulado) o, invirtiendo el proceso, recompone la forma y el alma del fallecido. Se necesita un cadáver completo. Una resurrección como esta produce una pérdida de Cordura de 1D20 puntos a la víctima.

Si solo se dispone de parte de las sales necesarias para ejecutar el hechizo, el realizador obtendrá «solo un horror apenas vivo» de aquello que se hiciera carne a partir de ellas. Sin embargo, no es necesario recuperar al resucitado de una pieza: el hechizo tendrá éxito siempre y cuando el ataúd esté intacto y se tomen las precauciones necesarias para rebañar y reunir todos los fragmentos y el polvo que haya en su interior.

Recitar el hechizo a la inversa hace que la criatura resucitada vuelva a convertirse en polvo y también requiere el gasto de 3 puntos de magia y 1D10 puntos de Cordura. El polvo se puede conservar o tirar. Para que el hechizo surta efecto, el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra la persona resucitada. Si gana el hechicero, la víctima volverá a convertirse en polvo. Si gana la víctima, podrá intentar impedir que el ejecutante vuelva a entonar el hechizo. Recitar el hechizo a la inversa requiere 2 asaltos. En *El caso de Charles Dexter Ward* muchos de esos resucitados eran sometidos a interrogatorios y torturas para que revelasen secretos del pasado.

Otros nombres alternativos: *El ritual del conocimiento perdido, Revivir, Rito de las sales.*

Retirar velo ➦

Coste: 15 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 asaltos

El hechizo invoca a Daoloth para que levante de manera temporal el velo que cubre la consciencia humana y revele las verdades del tiempo, el espacio y las múltiples dimensiones. El objetivo puede ser el propio ejecutante o bien otra persona, en cuyo caso el hechicero tiene que vencerla en una tirada enfrentada de POD.

Ver lo que se esconde al otro lado del velo puede ser peligroso. Aquellos que no estén preparados para enfrentarse a la experiencia

pueden quedar tan impactados que enloquezcan al ser incapaces de lidiar con la información que se precipita sobre ellos. La víctima debe realizar una tirada de Cordura (1/1D10) por asalto durante 1D3 + 1 asaltos mientras el hechizo siga activo.

Mirar más allá del velo de la percepción humana también puede atraer atenciones indeseadas por parte de algunas entidades de los Mitos, como los perros de Tíndalos. Las posibles consecuencias a este respecto quedan a discreción del Guardián, de modo que puedan ajustarse a la narrativa de la aventura o campaña en activo.

Magia intensificada: Véase **Desgarrar velo** (página 88).

Otros nombres alternativos: *Abrazar los secretos de la existencia, Invocar a Aquel que Rasga los Velos.*

Retornar servidor

Coste: 20 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 asaltos

Interfiere con la Atadura de una criatura de los Mitos, obligándola a regresar con la persona que la ha convocado y forzándola a atacarla. El ejecutante realiza una tirada enfrentada de POD contra el hechicero que ha convocado y/o atado al monstruo originalmente. Si vence, la entidad estará obligada a regresar y atacar a su señor tan rápido como le sea posible. El hechizo no tiene efecto sobre criaturas que no han sido atadas.

Magia intensificada: Las variaciones de este hechizo tan poco frecuente están orientadas a interferir con la Atadura de distintas criaturas de los Mitos, siendo cada variante específica para un tipo de monstruo. Entre los expertos se rumorea que muchas de estas transcripciones son deliberadamente incorrectas, obra quizás de mentes enajenadas y malévolas. En algunos casos, si el tiempo y la habilidad del hechicero lo permiten, el invocador original podría tratar de ejecutar nuevamente la Atadura para dominar otra vez a la criatura. La dificultad del proceso podría traducirse en un incremento en el coste del hechizo sin garantizar su éxito.

Otros nombres alternativos: *Intercesión autoritativa, Reclamar el dominio de una semilla estelar, Interferir atadura.*

Reunir y canalizar el miedo

Coste: 10+ puntos de magia; 6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

El hechizo genera y canaliza el miedo con el objetivo de convertir en puntos de magia las energías asociadas con esta emoción. Suele emplearse en combinación con **Enviar sueño** (véase página 106) para provocar terribles pesadillas entre la población de un lugar.

El ejecutante sufre 1D4 puntos de daño y vierte su sangre sobre el objeto que empleará a modo de foco, con frecuencia, una estatua que representa a algún dios de los Mitos. Cuanto más espantosa le resulte esta deidad, mejores serán los resultados. Tras derramar la sangre, sacrifica 10 puntos de magia por cada 1,5 km de radio sobre

los que desea que actúe la canalización. Al liberar la esencia del hechizo, todos los presentes en el área de efecto tendrán que realizar una tirada enfrentada de POD contra el mago. Aquellos que la superen no sufren ningún efecto, mientras que aquellos que fracasen experimentan una terrible pesadilla —si el hechizo se utiliza en combinación con **Enviar sueño**— o entran en un estado de ansiedad que se prolonga a lo largo de 24 horas. Durante este lapso, se muestran especialmente nerviosos, tensos y tan temerosos que podría decirse que se asustan de su propia sombra. Por cada persona que pierda la tirada enfrentada de POD, el hechicero recibe 1 punto de Magia que ha sido drenado de la víctima y canalizado hasta él. Puede usarlos para reponer su propia reserva mágica o guardarlos para un uso posterior, aunque los puntos de magia así obtenidos solo pueden conservarse hasta la siguiente luna nueva.

Otros nombres alternativos: *Transustanciación del miedo, Intolerancia al terror.*

Revés de la fortuna (tradicional)

Coste: 4 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

El hechicero murmura una maldición o entrega un objeto maldito a la víctima, lo que le provoca un revés de la fortuna que se prolonga durante 24 horas. Si es derrotada en una tirada enfrentada de POD contra el ejecutante, la víctima recibe un dado de penalización en todas sus tiradas de Suerte durante todo un día.

Magia intensificada: Los practicantes de magia tradicional y curanderos tribales prefieren evitar este hechizo por miedo a que la mala suerte que han desatado se vuelva en su contra. Si la víctima vence la tirada enfrentada de POD, son ellos los afectados por el Revés de la fortuna durante las próximas 24 horas.

Otros nombres alternativos: *Maleficio, Embrujo, Aojar, Abominación.*

Ritual de purificación

Coste: 14 puntos de magia; 5 POD; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 24 horas

Este prolongado ritual, creado para potenciar la recuperación y promover el bienestar, se extiende desde el alba hasta el anochecer. El ejecutante entona sus cánticos sobre el beneficiario del hechizo mientras sus ayudantes vierten agua recién recogida sobre el cuerpo del suplicante a intervalos regulares. Entre ablución y ablución el hechicero dibuja símbolos de bienestar sobre la piel del objetivo, una y otra vez, mientras dure la ejecución.

Al cabo de 24 horas, el objetivo pierde 5 POD y retorna a su estado natural. Cualquier maldición, maleficio o hechizo deteriorante que se haya lanzado sobre él queda purgado. De manera similar, también los objetos ajenos a su cuerpo, como órganos o apéndices adheridos por medios mágicos, se pueden seccionar o desprender. El proceso es agotador para el suplicante, que suele pasar las siguientes 24 horas durmiendo.

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

Nota: No debe confundirse con el hechizo Ritual purificador (véase Horror en el Orient Express), que, a pesar de las similitudes, está orientado a frenar los efectos del Simulacro de Sedefkar.

Otros nombres alternativos: Restauración de la carne.

Ritual del momoy 𐄧 𐄨

Coste: 6 puntos de magia; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 día

Aumenta la fortaleza del sujeto de cara a una tarea especialmente importante o peligrosa. El propio ritual conlleva sus riesgos, ya que implica el consumo de un bebedizo creado a base de agua marina y momoy (una planta del género *Datura*, conocida también como toloache, estramonio o la «trompeta del diablo»). La planta es venenosa y contiene alcaloides alucinógenos. Una vez que la poción se ingiere, el beneficiario del hechizo sufre los efectos de un veneno fuerte (2D10 puntos de daño, a dividir entre 2 si se supera una tirada Extrema de CON). Es posible reducir la intensidad del veneno a suave (1D10 puntos de daño, a dividir entre 2 si se supera una tirada Extrema de CON) si la mezcla se deja infundir durante 2 días y se invierten 6 puntos de magia adicionales.

El cuerpo del objetivo queda incapacitado durante las 2D6 horas posteriores a la ingesta; pero su mente puede vagar libremente por las Tierras del Sueño, posiblemente en busca de alguna información que pueda resultarle de ayuda en el Mundo de la Vigilia. Al despertar sus energías se han renovado y recibe un incremento de 20 FUE durante las próximas 24 horas. Obtiene asimismo un aumento de 20 CON en caso de tener que hacer frente a los efectos de un veneno, aunque esta bonificación no se traduce en un incremento de puntos de vida. El daño que reciba durante esas 24 horas se descuenta en primer lugar de los puntos de magia, pasando a afectar a los puntos de vida una vez que sus reservas mágicas se han agotado.

A discreción del Guardián: El hechicero podría verse obligado a superar una tirada de Mitos de Cthulhu o Arte/Artesanía (pociones) para garantizar que las instrucciones se siguen correctamente.

Otros nombres alternativos: El ritual de aquel que busca.

Ritual Saaamaaa 𐄧

Coste: 30 POD

Tiempo de ejecución: 2 horas

Crea una barrera protectora que mantiene a raya a cualquier criatura al servicio de los dioses exteriores o los dioses primigenios. Este complejo ritual incorpora el trazado de los Ocho signos de la caución en un doble círculo inscrito en el suelo con tiza u otro material similar. Se crea así una barrera mágica que no puede ser

atravesada por ningún servidor de los Mitos ni entidad sobrenatural (vampiros, zombis, etc.) y que puede dar cobijo hasta un máximo de 8 personas durante (24 - 1D10) horas. Es posible emplear en su lugar un círculo más pequeño con capacidad para 4 personas, lo que tan solo requeriría 1 hora de preparación.

Magia intensificada: Si se trazan el primer y el octavo símbolos uniéndolos mediante tres líneas rectas, se sellará un acceso que los servidores de los Mitos hayan estado empleando hasta la fecha. Tan solo hacen falta 10 puntos de POD y 10 asaltos para completar esta versión abreviada del ritual. El encantamiento permanecerá activo mientras no se borre ninguna parte los símbolos.

Otros nombres alternativos: Protección Saaamaaa, Las ocho inscripciones, Protección mayor.

Roce de la decadencia 𐄧 𐄨

Coste: Puntos de magia variables; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Hace que el objetivo envejezca de manera acelerada al entrar en contacto el ejecutante, que canaliza el poder de Tulzscha y siente como una de sus manos queda envuelta por una radiante llama verde. Si el hechizo se emplea contra un objeto inanimado, envejece 10 años por cada punto de Magia invertido. El proceso es tan rápido que tiene efectos funestos y el objeto parece sufrir el paso del tiempo de la peor manera posible: la madera se combe, el metal se oxida, la piedra se desmorona, el cristal se hace añicos, pero el plástico y la goma son inmunes a sus efectos.

El tiempo necesario para que un objeto se deteriore varía según el material del que esté hecho. El pomo de una puerta se rompe al cabo de 40 años, un tablón de madera se pudre al cabo de 70, una pared de ladrillos se derrumba al cabo de 100, una barra de hierro se parte por la mitad al cabo de 140, etc., siempre a discreción del Guardián.

Si el hechizo se emplea sobre una criatura viva, debe realizarse una tirada enfrentada entre los puntos de magia invertidos por el ejecutante $\times 5$ y el POD de la víctima. Si vence el hechicero, el objetivo envejece 5 años por cada punto de Magia invertido y pierde 5 puntos de una característica al azar por cada 5 años que envejezca. Lanza 1D4 para determinar el valor afectado: 1 = FUE, 2 = DES, 3 = CON, 4 = APA.

Una vez que el hechizo se ha ejecutado, sigue activo hasta que el mago decide anularlo. Mientras tanto, consume 1 punto de Magia por asalto y cualquier objeto que entre en contacto con el hechicero envejece 10 años (5 si es un ser vivo). En el momento de determinar si prolonga el hechizo durante otro asalto, el ejecutante puede decidir aumentar el número de puntos de magia que invierte. Una vez que sus reservas mágicas se agotan, el hechizo comienza a consumir puntos de vida y puede llevarlo a la muerte si por algún motivo no es capaz de ponerle fin.

Otros nombres alternativos: Mano de Tulzscha, Dedo de la corrosión, Don de la entropía.

Ropas vivientes (Tierras del Sueño)

Coste: 8 puntos de magia; 1D10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. Las prendas del objetivo cobran vida y movimiento, relucientes de limo, y se convierten en un terrible cascarón que comprime el cálido cuerpo humano que envuelve. Esta presión provoca una tirada de Cordura (0/1D6) al sentir que una envoltura fría y húmeda trata de aplastar a la víctima y le causa 1D3 puntos de daño. Si el objetivo supera una tirada de Mitos de Cthulhu o Soñar, puede anular los efectos del hechizo con un sacrificio de puntos de magia igual a una quinta parte de su TAM. La víctima puede realizar como alternativa una tirada Difícil de FUE para liberarse de la baba que la envuelve, que se reduciría a Normal con la ayuda de sus compañeros. Una vez que las prendas pegajosas se han retirado del cuerpo, se disuelven y no vuelven a causar más daño. Cabe esperar que la víctima, con las vergüenzas al aire, encuentre algo con lo que cubrirse.

Otros nombres alternativos: *Crear vestimentas glutinosas, El abrigo pestilente, Envoltura mortífera.*

Rueda de niebla de Eibon

Coste: 1 punto de Magia por 30 cm de altura;

1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D3 minutos

Invoca un cilindro giratorio en cuyo interior una o más personas pueden ocultarse de algunas criaturas de los Mitos. Se necesita un pequeño disco de bronce en el que se haya grabado un símbolo específico. El ejecutante debe colocar el disco en el suelo, ponerse sobre él, entonar las palabras del hechizo y pagar los costes asociados. Si el proceso tiene éxito, aparece una rueda de niebla azul de 1,5 m de diámetro que gira con el ejecutante en su centro y que oculta por completo cualquier cosa situada en el interior del cilindro. La rueda tarda 1D3 minutos en formarse totalmente y dura 1D20 + 10 minutos, tras los cuales se disuelve.

La niebla sirve para esconderse de las criaturas convocadas por Nyarlathotep o en su nombre, que actúan como si la niebla y aquellos ocultos por ella no estuviesen presentes. Estas criaturas no pasan sobre la posición de la rueda ni siquiera por accidente y, si el cilindro de niebla bloquea un camino, se detienen frente a él o dan media vuelta sin saber por qué. Sin embargo, la rueda solo afecta a los sirvientes del dios a los que se haya convocado, nunca al propio Nyarlathotep.

Todos los que quepan en el cilindro pueden ocultarse tras la niebla pero, si el pie, la cabeza o alguna otra parte del cuerpo sobresale de la rueda, la ilusión cesa por completo y los detalles de lo que ocurre a continuación quedan a discreción del Guardián. Para ocultar a un grupo de investigadores de altura media hay que gastar 7 puntos de magia.

Las criaturas que ya estuviesen presentes antes de realizar el hechizo, o las invocadas por un poder distinto del de Nyarlathotep,

pueden ver perfectamente lo que oculta la rueda o pasar a través de ella. Se puede salir del cilindro, pero eso inutiliza la rueda si alguien se da cuenta, al igual que si se hace pasar algo a través de la niebla, como una bala o una espada. Por último, la protección del hechizo cesa en cuanto la niebla atrae la atención de una criatura y esta descubre que se trata de una ilusión.

Otros nombres alternativos: *El sudario del hechicero, Niebla azul del ardid, El escondrijo.*

- S -

Sellar pozo (variante de Expulsar a Hastur)

Coste: 7 puntos de magia

Tiempo de ejecución: 2 asaltos por cristal (6 asaltos máximo)

El ejecutante debe estar en posesión de 1 a 3 cristales (véase **Llamada del cristal**, en la página 134) que pueden emplearse a modo de catalizador para expulsar a Aquel cuyo Nombre no debe ser Pronunciado. Por cada una de estas piezas que se encuentre correctamente alineada, la probabilidad de Expulsar al dios aumenta en un 20%. El hechicero debe gastar 7 puntos de magia para obtener el 5% inicial que permite poner en marcha el proceso de Expulsión, puesto que el POD de la deidad asciende a 175. Si los tres cristales se alinean debidamente, la probabilidad de éxito aumenta al 60%, a la que aún habría que añadir el 5% inicial. En caso de que el ejecutante desee incrementar la probabilidad hasta el 99%, tendrá que gastar otros 7 puntos de magia. Por lo tanto, el control absoluto de hechizo exige un gasto de 14 puntos de magia y el uso de 3 cristales correctamente alineados. Cada uno de ellos debe estar marcado con sangre, aunque bastará con una sola gota del ejecutante.

Otros nombres alternativos: *Revocar cristal de la convocación.*

Sello amarillo del salto espiritual (tradicional)

Coste: 4+ puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1+ asaltos

Crea una barrera mágica que ahuyenta a los animales salvajes y a las entidades sobrenaturales de origen terrestre: vampiros, almas en pena, etc. Sin embargo, no surte ningún efecto contra monstruos de los Mitos como gules o profundos. Cada persona que vaya a ser protegida por la barrera, incluido el ejecutante, sacrifica 4 puntos de magia. El hechicero quedará resguardado de inmediato, mientras que la barrera se irá activando paulatinamente incluyendo al resto del grupo a razón de 1 persona, seleccionada al azar, por asalto.

El hechicero debe fabricar primero un sello a partir de un bloque de madera de 10 cm de largo y tallarlo con símbolos y palabras de protección.

Handwritten text in a cursive script, likely a title or description, located at the top of the page.



El Guardián podría solicitar una tirada de Arte/Artesanía de la especialidad apropiada para garantizar que la pieza tenga la calidad requerida. El sello no es en sí mismo mágico, pero debe usarse para marcar el suelo en torno al ejecutante con el objetivo de delinear y definir la barrera. El hechizo dura 6 horas, durante las que cualquier criatura debe realizar una tirada enfrentada de POD contra el ejecutante si su naturaleza la hace susceptible de sufrir los efectos del sello. Si fracasa, no solo queda fuera del área protegida, sino que además sale huyendo de la zona.

Otros nombres alternativos: *Confirmación del suelo sagrado, Repeler a las criaturas de la noche.*

Sello de Isis

Coste: Puntos de magia variables; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

Este hechizo sirve para proteger uno o más objetos inanimados de ataques mágicos. El ejecutante invierte tantos puntos de magia como desee para proteger los objetos almacenados en un espacio cúbico de 15 m de lado. En el momento en que esta área recibe un ataque mágico originado por un hechizo, el atacante tendrá que realizar una tirada enfrentada de POD contra el número de puntos de magia invertidos en la barrera $\times 5$. Si tiene éxito, el hechizo atraviesa la protección y puede dañar cualquier objeto u objetos que haya en su interior. Para decidir si esta descarga de energía destruye el sello, se debe realizar una tirada enfrentada contra el número de puntos de magia invertidos por el atacante $\times 5$. Si se fracasa, el sello queda anulado.

Esta magia protectora no defiende en absoluto a personas ni constituye una barrera física contra los intrusos. Tan solo protege los objetos inanimados que se encuentra en su interior.

Otros nombres alternativos: *Deseo de protección, Sello de Xthenas, Sello de Nephren-Ka.*

Sello de Nephren-Ka

Coste: Puntos de magia variables; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Variable (de 1 asalto a 1 hora)

Crea una barrera cúbica de 15 m de lado que protege contra espíritus, encarnados o descarnados, así como contra la mayoría de los ataques mágicos. Aquellos hechizos que se dirigen contra un ser vivo dentro del área protegida se resisten por medio del número de puntos de magia invertidos en el sello, que el ejecutante habrá decidido a la hora de llevar a cabo el hechizo. Si los hechizos se dirigen contra el área en sí, debe realizarse una tirada enfrentada entre el POD del atacante y los puntos de magia que se hayan empleado en la creación de la barrera $\times 5$. Si el atacante obtiene la victoria, el hechizo atraviesa el sello, lo destruye y sigue su curso de manera natural. La barrera establece una defensa contra cualquier hechizo, excepto contra aquellos hechizos de Convocación llevados a cabo por propio ejecutante de la protección. De hecho,

el Sello de Nephren-Ka confiere un lugar relativamente seguro en el que llevar a cabo convocatorias experimentales.

Un *espíritu* puede atravesar la barrera venciendo en una tirada enfrentada entre su POD, con un dado de penalización, contra el número de puntos de magia invertidos en el sello $\times 5$. Si alguna criatura logra atravesar estas defensas, el sello se destruye.

La zona protegida puede señalarse de numerosas maneras, por lo general, mediante patrones lineales trazados en el suelo, disposiciones concretas de piedras en el campo o los árboles de un bosquecillo que han sido plantados para adoptar una forma predefinida. Si el lugar ya se ha preparado de antemano, con árboles o la colocación de piedras, solo hace falta 1 asalto para que el sello se active. Si es necesario trazar los glifos, la ejecución se prolonga durante 60 minutos. El Sello de Nephren-Ka permanecerá activo durante 24 horas, a menos que un espíritu o un hechizo consiga romperlo antes.

Magia intensificada: Si se invierte 10 POD en la ejecución hechizo, el Sello de Nephren-Ka puede permanecer activo durante 5 días.

Otros nombres alternativos: *Campo inextricable del Faraón Negro, Sello de protección mayor, Esfera de la negación.*

Sentidos demoníacos

Coste: 5 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 30 minutos

Dobla la sensibilidad visual o auditiva del ejecutante, lo que hace que perciba las imágenes o sonidos como si se encontraran a la mitad de distancia. Concede un dado de bonificación a las tiradas de Descubrir o Escuchar durante 1 hora.

Magia intensificada: El ejecutante puede aumentar el coste del hechizo a 10 puntos de magia para obtener la mejora simultánea de la vista y el oído. Existe asimismo una variante que no actúa sobre los sentidos físicos, sino que afina la percepción extrasensorial del hechicero para que pueda intuir el reino invisible de los espíritus. A discreción de Guardián, esto podría incluir la percepción de criaturas extraterrestres no visibles al ojo humano.

Otros nombres alternativos: *Vista de águila, Sonrisa del depredador, Agudeza de P'Kan.*

Serenidad terrenal (tradicional)

Coste: 3 puntos de magia

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Inhibe la capacidad de sentir dolor y aporta un estado de calma mental al receptor del hechizo durante 1 hora. Mientras duran sus efectos, el beneficiario es incapaz de sentir dolor, recibe una bonificación de 2 puntos de vida y las tiradas para seguir consciente que puedan darse como consecuencia de una reducción de puntos de vida y/o heridas graves quedan anuladas. La mente del objetivo permanece igualmente serena durante este período: las fobias

desaparecen momentáneamente, las manías se ignoran y las pérdidas de Cordura se anotan pero no se computan. Al expirar el plazo se deducen todos los puntos perdidos, lo que podría dar lugar a un episodio de locura, entre otras consecuencias.

Otros nombres alternativos: *Atar el dolor; Mantra de la serenidad, Manifestación de lo divino.*

Serpiente de Mnomquah (Tierras del Sueño/Bestias lunares) ♄

Coste: 2+ puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Existe la sospecha de que este hechizo solo es conocido por los sacerdotes que, entre las bestias lunares, adoran a Mnomquah. Requiere el uso de una varita mágica bendecida por el propio dios, de la que emerge un haz de luz azulada con forma de serpiente que sigue el rastro de su objetivo como si se estuviera guiando por el olfato. Si la víctima no se encuentra dentro de su campo visual, el hechicero deberá conocer el aspecto de la víctima para poder llevar a cabo el hechizo. Es posible dirigir un único haz de luz hacia varios objetivos pagando un coste adicional de 2 puntos de magia por presa.

El objetivo, humano o no, se convierte en piedra de manera permanente tan pronto como sufre el impacto de la serpiente, aunque puede recuperar su estado previo mediante la habilidad de Soñar. El hechizo, por supuesto, no surte efecto sobre objetos de piedra. Si el haz de luz se corta de algún modo, la serpiente comenzará a dar vueltas descontrolada, se desvanecerá en 1 asalto y el hechizo quedará roto. Si el objetivo entra en contacto con ella mientras desaparece, puede realizar una tirada enfrentada de POD contra el ejecutante para evitar la petrificación.

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Signo amarillo ☿ ♄

Coste: 10 POD; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1+ horas

Recrea el signo de El Rey de Amarillo. El hechizo se divide en dos partes. En primer lugar, el ejecutante debe trazar o reproducir el temido símbolo utilizando herramientas mundanas (pintura amarilla, hilo, etc.) sobre una superficie, aunque la impronta no se activará hasta haber concluido la segunda parte del ritual. Esta puede llevarse a cabo más adelante y coincide con el momento en que el Signo amarillo se vuelve permanente tras haber sido imbuido con poder extraído directamente de Hastur.

Una vez que se activa, el Signo produce una pérdida de 0/1D6 puntos de Cordura debido a la incomodidad y el rechazo que despierta en aquellos que lo contemplan. Esta imagen parece retorcerse, rotar y titilar, tratando de acercarse al observador, por un instante; aunque a la persona afectada le parecerá que el tiempo se ha detenido.

Todo aquel que pierda algún punto de Cordura ante la visión del Signo amarillo queda maldito: la próxima vez que concilie el sueño tendrá que realizar una tirada de Cordura. Si no la supera, sufrirá terribles pesadillas relacionadas con El Rey de Amarillo, Carcosa y Hastur, lo que provocará a su vez pérdidas adicionales. A partir de entonces se verá obligado a realizar una tirada de Cordura (0/1) cada vez que duerma, noche tras noche, hasta que supere una tirada de Cordura (que frena este desgaste psicológico) o enloquezca. Aunque tener éxito en una de estas tiradas evita que las pesadillas continúen y las pérdidas de Cordura asociadas, contemplar de nuevo el Signo amarillo hará que el proceso se reinicie.

Si el ejecutante no es un adorador de Hastur, le esperan trágicas consecuencias. El infiel empieza a ver el Signo amarillo en todas partes, lo que le hace perder 1 punto de Cordura cada vez que sucede y acaba por convertirse en poco más que un amasijo de nervios. Una vez que la pérdida de Cordura provoca un estado de locura indefinida —para lo que suelen hacer falta varios días (a discreción del Guardián)—, el afectado empieza a sufrir visiones de El Rey de Amarillo que lo instan a invocar al dios para solicitar su perdón por haber utilizado el Signo amarillo sin el debido respeto. Un Guardián benévolo podría permitir que el desdichado realice una tirada combinada de Cordura y POD para liberarse de la maldición. Sin embargo, el destino que aguarda a casi todos estos incautos es siempre el mismo: convertirse en peones de Hastur, maleables ante su voluntad, o incluso en futuros devotos en un estado de locura permanente.

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

Signo de Voorish ☿ ⚡

Coste: 1 punto de Magia; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Un antiguo y poderoso gesto manual utilizado por los magos que mejora la ejecución del hechizo que se llevará a cabo en el siguiente asalto. Puede reducir el coste, reducir el tiempo de ejecución o mejorar levemente sus efectos, dependiendo del hechizo en cuestión. La mejora concreta queda a discreción del Guardián.

También se rumorea que el Signo de Voorish otorga una protección temporal contra los monstruos de los Mitos; esas criaturas recelan de este símbolo y el signo será capaz de evitar cualquier ataque hasta que el mago deje claras sus intenciones.

Otros nombres alternativos: *Signo de poder, Gesto de perspicacia.*

Signo protector ☿ ⚡

Coste: 1 punto de Magia

Tiempo de ejecución: Instantáneo

El hechicero realiza un movimiento específico con la mano al entrar en una zona protegida por medios mágicos, como una tumba o una cámara secreta, con el objetivo de repeler a aquellos que la guardan. Si el signo se realiza con propiedad y el ejecutante vence al

guardián en una tirada enfrentada de POD, su presencia en el lugar será ignorada. Está en manos del Guardián definir qué criaturas se consideran guardianas de estas ubicaciones, aunque en ningún caso incluye a guardias humanos, a menos, por supuesto, que hayan sido obligados por medios mágicos a cumplir dicha función.

Otros nombres alternativos: *Signo de Kosh, Caminante invisible.*

El signo rojo ☞

Coste: 3 puntos de magia; 1D8 puntos de Cordura; 1 punto de vida por asalto

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Un hechizo espantoso que causa una muerte horrible a una o varias personas. El hechicero traza el pavoroso Signo rojo en el aire mientras pronuncia las palabras de poder. Cuando se hace de forma correcta, se forma en el aire un símbolo rojo que brilla en un tono apagado a medida que el dedo del hechicero lo va describiendo. Los malévolos efectos del signo se manifiestan un asalto después de haber sido creado. Una vez formado, el signo debe mantenerse por medio de la concentración y el gasto de 3 puntos de magia cada asalto adicional después del segundo. El hechicero debe permanecer junto al signo y mantener la concentración. El hechicero también perderá 1 punto de vida por asalto después del segundo a causa de la proximidad al signo.

Todos los que se encuentren a 10 m del signo sufrirán temblores y espasmos, sus órganos y vasos sanguíneos se convulsionarán y perderán 1D3 puntos de vida por asalto. Aquellos que se encuentren entre 10 y 30 m de distancia perderán 1 punto de vida por asalto. Aquellos que se encuentren más allá de 30 m no sufrirán daño alguno. Es posible escapar a los efectos del signo agazapándose detrás de un grueso muro o algún otro tipo de barrera opaca.

Magia intensificada: El hechicero puede fortalecer aún más el Signo rojo invirtiendo 5 puntos de POD en su creación. Hecho esto, el signo causará una pérdida de 1D6 puntos de vida por asalto a aquellos que se encuentren a 10 m o menos, y una pérdida de 2 puntos de vida a aquellos que se encuentren entre 10 y 30 m de distancia. Como opción, el hechicero puede hacer que el signo despidiera su energía oscura en un único estallido. El hechicero crea el signo de forma normal e invierte 10 puntos de POD en él. Al cabo de 1D4 asaltos, el signo explotará en un estallido de luz roja que causará 2D8 puntos de daño a cualquier cosa que se encuentre en un radio de 50 m, lo que incluye al hechicero.

Otros nombres alternativos: *La marca del dolor abrasador, Signo en carmesí.*

Símbolo arcano ☆

Coste: 10 POD

Tiempo de ejecución: 1 hora

El hechizo crea o activa un Símbolo arcano. Este signo se puede inscribir en un sello de plomo, esculpir en piedra, forjar en acero, etc.

Cuando se activa uno de ellos junto a un Portal o una brecha, dicho camino deja de ser accesible a los servidores de los primigenios y de los dioses exteriores, así como a sus propios amos. Sin el poder del hechizo, el símbolo no significa nada en sí mismo y no tiene efecto alguno.

Dejando a un lado lo que algunos han escrito al respecto, el Símbolo arcano es inútil como defensa personal si la entidad de los Mitos es capaz de eludirlo. Por ejemplo: alguien que lleve un Símbolo arcano colgado del cuello solo gozará de cierta protección en unos pocos centímetros cuadrados de piel, allí donde el símbolo repose; sin embargo, el resto del cuerpo del portador seguirá siendo completamente vulnerable. Los Símbolos arcanos también se emplean en ocasiones como un medio para advertir a los incautos de que algún peligro aguarda más adelante.

Otros nombres alternativos: *El sello vetusto, La rama de la profecía, Las cinco puntas de la sabiduría.*

Sirviente (Tierras del Sueño) ♄

Coste: 18 puntos de magia; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. El objetivo debe encontrarse a una distancia máxima de 3 m, de modo que el ejecutante pueda mirarlo a los ojos mientras pronuncia las palabras de control. Si la víctima es derrotada en una tirada de POD contra el hechicero, pierde al instante su libre albedrío y comienza a seguir las órdenes de su nuevo señor. En caso de que se le exija hacerse daño a sí mismo, el objetivo puede oponer resistencia y obligar al hechicero a vencerlo en una nueva tirada enfrentada de POD para mantener su control. Los efectos desaparecen al cabo de 1 hora, aunque siempre es posible sacrificar repetidamente otro punto de Magia para extenderlos durante 1 hora adicional.

Otros nombres alternativos: *Imponer la voluntad, El decreto del mago, Compromiso de Kraznor.*

Sofocar sospecha ☞ ☞

Coste: 20 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 semana

El ejecutante se convierte en una criatura con la capacidad de pasar desapercibida tras 7 días de purificación ritual, ayuno y meditación. El hechizo se lleva cabo a medianoche, bajo la luz de la luna llena, después de dibujar un círculo mágico y superar una tirada Difícil de POD. Si el ejecutante tiene éxito, su presencia se mitiga durante el próximo mes para la gente que lo rodea. Este ritual no confiere ningún tipo de invisibilidad, sino que posee unos efectos más sutiles: las personas que se encuentran junto al hechicero lo ignoran y actúan como si no tuviera importancia ni relevancia para el entorno. Por lo tanto, cualquier actividad o hábito o extraño será desechado y olvidado con rapidez. Incluso aquellos que busquen al hechicero con una razón de peso (la policía, un recaudador de impuestos, los investigadores, etc.) deben vencerlo individualmente.

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

en una tirada enfrentada de POD para centrarse en el objetivo y seguir adelante con sus pesquisas sin que su mente vague y se distraiga con otras cuestiones.

Otros nombres alternativos: *Ahogar las sospechas, Disfraz de la ignorancia, Caminar sin ser visto.*

Sombra de Nyarlathotep ☠ ☞

Coste: 3 puntos de magia; 1D3 + 1 punto de Cordura; (+5 POD)

Tiempo de ejecución: 1 hora

Los 5 puntos de POD señalados en el coste solo se consumen en el momento de aprender el hechizo. El ejecutante requiere 50 cl de sangre humana aún caliente y recién obtenida, así como tres animales vivos (gallinas, conejos, etc.) para llevar a cabo el hechizo. Tras sacrificar a las bestias y pronunciar pavorosas palabras en nombre de Nyarlathotep, una gran sombra se manifiesta adoptando la forma de una de las mil máscaras del dios. Lo habitual es que el avatar se asemeje a la forma que resulte más familiar para el ejecutante; por lo que si el hechizo se lleva a cabo en África, la sombra probablemente se asemejará a la Lengua Sangrienta. El hechicero dirige a la criatura hacia un objetivo, al que la entidad persigue provocándole un constante temor y una extraña sensación de frío a su alrededor. La presencia de la horrenda criatura puede afectar a la víctima de diversas maneras.

Todo aquel que vea la sombra en la distancia, incluido el objetivo, debe realizar una tirada de Cordura (1D2/1D6). Percibirla de cerca aumenta las consecuencias del encuentro a una pérdida de 1D6/1D20 puntos de Cordura, puesto que se apreciarán los detalles que componen la figura: apéndices rematados con garras, un tentáculo en el lugar que debería ocupar el rostro, etc.

La sombra obedece las órdenes del ejecutante durante 1 hora, tras la que se disipa. Durante ese tiempo puede perturbar, asustar y aterrar a aquellos que la vean, pero carece de cualquier habilidad para afectar a la víctima o a los testigos de manera física, mover objetos o realizar ataques. Entre los síntomas físicos que se manifiestan como consecuencia de este tipo de temores se incluyen: pesadillas, sudoración excesiva e incontinencia nocturna.

Se puede disipar la sombra con una luz intensa, como la de una hoguera cercana o los faros de un coche. Sin embargo, las bombillas eléctricas de uso habitual no resultan efectivas.

Magia intensificada: Si el coste del hechizo se incrementa a 10 puntos de magia y 1D6 puntos de Cordura, la sombra cobra cierto nivel de corporeidad. Puede mover objetos, derribarlos, incluso emitir sonidos; pero sigue siendo incapaz de atacar de manera directa a su víctima. La pérdida de puntos de Cordura como consecuencia de presenciar estos insólitos acontecimientos queda a discreción del Guardián.

Otros nombres alternativos: *Convocar al acechador artero, Augurio de las tinieblas, La sombra del Mensajero.*

Subyugar a las plantas ☼

Coste: 2+ puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Este hechizo permite controlar y manipular a un conjunto de plantas convirtiéndolas en criaturas semiconscientes: enredaderas que amarran a un objetivo, árboles que lo atrapan con sus ramas, raíces que se enredan entre sus pies, etc. Ahora bien, las plantas subyugadas no pueden moverse del lugar en el que se encuentran enraizadas. El hechizo tiene un coste de 2 puntos de magia por cada metro cuadrado de materia vegetal afectada y su alcance se limita al campo visual del ejecutante, puesto que debe señalar las plantas con la mano al entonar el hechizo. Queda en manos del Guardián determinar la FUE y los puntos de vida que tendrán estos elementos vegetales en caso de producirse un combate; aunque, a modo de orientación, un tallo de maíz puede tener FUE 5 y 1 punto de vida, mientras que las gruesas raíces de un árbol podrían superar perfectamente los 50 puntos de FUE y hacer gala de 5 puntos de vida por unidad.

Otros nombres alternativos: *Apremio de la espesura, Retuérzanse ramas y hojas bajo el peso de vuestra voluntad.*

Subyugar a un animal (tradicional) ☞

Coste: 1 punto de Magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Subyuga a un animal de una especie concreta y le obliga a obedecer una única orden. Las variaciones de este hechizo están dirigidas a la criatura específica que se aspira a subyugar. Por lo tanto, Subyugar a un cuervo, por ejemplo, solo tendrá efecto sobre el género *Corvus*. Cada una de estas variantes debe aprenderse por separado, siendo posible encontrar hechizos aplicables a cualquier espécimen del reino animal: columnas de hormigas, mambas verdes, leopardos, cuervos, serpientes, tiburones, monos araña, etc.

El animal se aproxima al hechicero de acuerdo con su naturaleza y ejecuta la orden por medio de sus propias habilidades, aunque esto implique atacar a los miembros de su misma especie. Una vez que ha cumplido con su obligación, queda liberado y no se podrá volver a subyugar durante un día completo. La orden impartida debe ser sencilla, concreta, fácil de visualizar y ejecutable dentro de un tiempo limitado. El espécimen subyugado responderá al mandato en el asalto siguiente al que se lleva a cabo el hechizo.

Para que el hechizo surta efecto, el ejecutante tiene que poder ver al animal y solicitarle un servicio al alcance de sus posibilidades y que pueda comprender. Por lo tanto, no se le puede exigir que proteja al hechicero de todo mal, pero sí que «mate a ese ser humano».

Entre otras órdenes que pueden impartirse a la víctima, se incluyen: transportar un objeto hasta un lugar determinado, presidir una ceremonia, atacar o acudir a una ubicación cercana para actuar a modo de advertencia.

Los efectos de la subyugación suelen prolongarse hasta que el animal ha llevado a cabo la orden encomendada. No obstante, si se toman medidas que pueda realizarla (disparando contra él, incapacitándolo, etc.), el hechizo queda anulado. En cualquier caso, irá perdiendo potencia y se romperá cuando la tarea se haya cumplido o al cabo de 1D10 + 5 minutos, lo que suceda en primer lugar.

Otros nombres alternativos: *Dominio sobre las bestias, Invocar a los cuadrúpedos para que cumplan tus designios, Obligar (a un animal), Hablar con (un animal).*

Subyugar a un shoggoth ☞

Coste: 2 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Hace que un shoggoth en un radio de 1,5-3 km se acerque al ejecutante y obedezca una única orden, que desempeñará en un máximo de 1D10 horas. El mago puede ejercer el yugo tantas veces como desee; pero cada vez que lo haga sobre el mismo shoggoth, el coste del hechizo, en puntos de magia y Cordura, se duplicará al mostrarse la criatura cada vez más resentida. La orden dictada tiene que resultar comprensible, por lo que las instrucciones deben ser sencillas y aptas para el entendimiento del monstruo. Podría, por ejemplo, hacer añicos una pared y luego marcharse, pero el significado de «recoger seis ramos de lirios» le resultaría extraño. De hecho, probablemente comenzara a sospechar que se están aprovechando de él.

Otros nombres alternativos: *Quede atada esta criatura de la noche a vuestra voluntad, Controlar a la bestia del millar de ojos.*

Sugestión mental ☞

Coste: Puntos de magia variables; puntos de Cordura variables

Tiempo de ejecución: 3 asaltos

El hechicero puede hacer que le obedezca cualquier criatura que tenga sangre humana en las venas. El hechicero puede afectar a un único objetivo que se encuentre dentro de su campo de visión. La víctima obedecerá todo lo que le ordene el hechicero, incluso si le ordena autodestruirse. Este hechizo también funciona con lengitas, híbridos profundos, gules camaleónicos y profundos que se hayan apareado con humanos, pero no con entidades inhumanas como los shantaks o los vagabundos dimensionales.

El ejecutante entona el hechizo y transmite la sugerencia al objetivo. Para que el hechizo surta efecto el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Las sugerencias más extremas relacionadas con la muerte o lesiones graves requieren vencer una segunda tirada enfrentada de POD antes de poder ser implementadas.

El coste del hechizo varía dependiendo de la sugerencia. Para sugerencias ordinarias e inocuas (deja caer tu arma, dame tu dinero y márchate, etc.), el coste es de 5 puntos de magia y 1D3 puntos de Cordura. Sugerencias más arriesgadas pero no antitéticas al objetivo (ve a Dunwich, prende fuego a un edificio, etc.) cuestan 10 puntos

de magia y 2D3 puntos de Cordura. Sugerencias peligrosas o suicidas (mata a tu compañero, secuestra al presidente, etc.) cuestan 15 puntos de magia y 3D3 puntos de Cordura.

Si se utiliza contra un investigador, el efecto dura 1 asalto por cada punto de INT que posea el hechicero. Si la INT del investigador es mayor que la del hechicero, este deberá vencer otra tirada enfrentada de POD cada 10 asaltos. El hechizo se romperá en cuanto el ejecutante falle la tirada.

Otros nombres alternativos: *Dominación de la voluntad, Amo y sirviente, Sumisión de la presa a mi poder, Mesmerismo, Doblegar la voluntad, Anular la resolución, Gobernar la mente, Implantar sugerencia.*

Suplicar a Caronte (variante de Contactar con Yog-Sothoth) ☞

Coste: 12 puntos de magia; 1D10 puntos de Cordura.

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Llevado a cabo bajo una puerta o una arcada durante las horas de la noche, el hechizo permite contactar con Caronte, el guardián subterráneo del río Estigia y avatar de Yog-Sothoth. El dios desciende sobre el ejecutante y lo posee, bien sea para hacerle entrega de cierta información, concederle un don mágico o imbuirlo de un poder extramundano. Este contacto directo con la deidad siempre produce una pérdida de 1D10/1D100 puntos de Cordura, que será asimismo aplicable a cualquiera que sea testigo del hechizo.

Otros nombres alternativos: *No se conocen.*

- T -

Telepatía ☞

Coste: 2 puntos de magia; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

El ejecutante puede comunicarse de manera directa con la mente de otra persona sin necesidad de recurrir a medios verbales. Este hechizo es aplicable a un máximo de 3 personas que se encuentren dentro del campo visual del ejecutante, pero la comunicación se realizará en un único sentido: del hechicero a los receptores. Es posible aumentar el número de objetivos incrementando el coste en 1 punto de Magia y 1 punto de Cordura por cada tres personas adicionales. El hechizo dura 2 asaltos, que pueden prolongarse con el pago de otros 2 puntos de magia.

No obstante, presenta un efecto secundario bastante desafortunado. Si el ejecutante pierde algún punto de Cordura mientras el hechizo está activo, esa misma pérdida se transmite de manera automática a cualquiera que en esos momentos esté conectado con su mente.

Magia intensificada: Si el ejecutante conoce bien al objetivo como consecuencia de una larga relación interpersonal, la ejecución del hechizo no se ve limitada por su alcance visual. En este caso, sin embargo, el hechizo solo puede llevarse a cabo sobre una persona a la vez.

Otros nombres alternativos: *Transmitir mensaje, Transferencia de la voluntad, Comunicación mental, Proyección del pensamiento.*

Torbellino (Tierras del Sueño) ♪

Coste: 8+ puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. Un torbellino de hebras negras gira sobre sí mismo y arrastra a la víctima, que se eleva dando vueltas en el aire a menos que venza al ejecutante en una tirada enfrentada de POD. La altura puede aumentar o disminuir en 3 m por asalto por cada punto de Magia adicional que se invierta. Cuando el hechizo llega a su fin, el objetivo se precipita hacia el suelo y es posible que reciba 1D6 puntos de daño año por cada 3 m de caída. Al margen de estas consecuencias, se sentirá mareado e incapaz de actuar, incluso de ponerse en pie, durante 1D6 asaltos o hasta que supere una tirada Extrema de DES, que puede intentar una vez por asalto. El hechizo cuesta 8 puntos de magia por cada asalto en que está activo y tiene un alcance de 3 m.

Otros nombres alternativos: *La espiral negra, Subyugar al torbellino, Circunvolución.*

Tormento inflamatorio ♪

Coste: 3+ puntos de magia; 3D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Inflige un ataque mágico que inflama el tejido cerebral de la víctima con el terrible dolor que esto conlleva. El ejecutante tiene que ser capaz de ver al objetivo y vencerlo en una tirada enfrentada de POD para que el hechizo surta efecto. Si lo consigue, el dolor invade a la víctima y la incapacita mientras sangra por los oídos, la nariz y los ojos sintiendo que su cerebro está a punto de explotar. Sufre asimismo 1D3 puntos de daño. El hechizo se puede prolongar manteniendo la concentración en la víctima, a costa de olvidarse de todo lo demás, e invirtiendo 3 puntos de magia adicionales por asalto.

Es posible que el daño cerebral causado sea permanente. Por cada 3 asaltos consecutivos en los que el hechizo se mantiene activo, la víctima realiza una tirada de POD. Si fracasa, pierde 5 INT de manera permanente.

En caso de que sus puntos de vida se reduzcan a cero, el cerebro se licua y emerge por los oídos y la nariz convertido en una crema de color gris rojizo que cae al suelo con un desagradable chapoteo. Observar este terrible final produce una pérdida de 0/1D4 puntos de Cordura.

Otros nombres alternativos: *Asalto al intelecto, El tormento rojo.*

Traer el Haboob ♪

Coste: 20 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

El ejecutante invoca a las fuerzas de la naturaleza y concentra fuertes vientos que se retuercen sobre sí mismos hasta provocar una tormenta de arena si el hechizo se lleva a cabo en el desierto o entre dunas costeras. Hay constancia de ciertas variaciones de este mismo hechizo, siempre en consonancia con las creencias y geografía locales, ya que cada una de ellas invoca a un dios de los Mitos, como Amon-Gorloth, Shudde M'ell o Itaquá.

La tormenta generada es de unos 30 km de ancho, con vientos que alcanzan una media de 45 km/h o incluso el doble de este valor en los puntos de mayor intensidad. El Guardián tendrá que aplicar las penalizaciones oportunas o aumentar la dificultad de las tiradas para aquellos personajes que hayan quedado atrapados en la tormenta.

Magia intensificada: Es posible convocar vientos aún más fuertes y devastadores, lo que puede conllevar una terrible devastación a cambio de un aumento en el coste del hechizo.

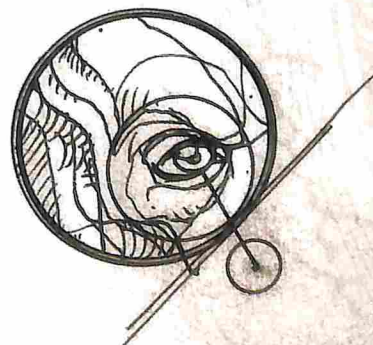
Otros nombres alternativos: *Traer tormenta de arena, Cosquilleo sangriento del genio, La mano que curva el árbol.*

Traer la peste (I) -♠

Coste: 10 puntos de magia; 1D10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Este repugnante hechizo sirve para contagiar una terrible enfermedad a la víctima. Para poder realizarlo, el ejecutante necesita un trozo de carne humana podrida y vencer a su objetivo en una tirada enfrentada de POD. Si lo consigue, los efectos se desencadenan al momento y se hacen visibles al cabo de 1D3 horas. Aunque la dolencia puede variar a discreción del Guardián, sus consecuencias a efectos de juego son siempre las mismas: la víctima pierde 2D10 puntos de CON a medida que la infección se extiende por su cuerpo, tras lo que sufre una pérdida diaria de 1D10 CON hasta que esta característica se reduce a cero y el paciente muere. Por supuesto, a medida que el valor descende, otro tanto sucede con los puntos de vida. Todas las tiradas de habilidad se realizan además con un dado de penalización.



Niels-Viggo Schou

Nacido en Skaerbaek (Dinamarca), un Schou en busca de "aventuras" pasó por las trincheras de la Primera Guerra Mundial, pese a la neutralidad de su país, tras presentarse voluntario en las fuerzas alemanas que habían ocupado el sur del país. Sobrevivió a sus días en el frente como ingeniero y consiguió regresar de una pieza, aunque con la mente debilitada. A pesar de los traumas que esta época pudiera causarle, el alistamiento le permitió visitar algunas aldeas medievales, prácticamente olvidadas, a su paso por Francia y sumergirse en la lectura de viejos tomos polvorientos. Lo que aprendió entre sus páginas le permitió mantenerse con vida entre los peligros mortales que lo amenazaban.

Se trasladó a los Estados Unidos después de la guerra y comenzó a reunir algunos ensalmos mágicos, traduciéndolos meticulosamente, transcribiéndolos e incluso llevándolos a cabo para probar su eficacia. Este trabajo pronto se convirtió en una manía con la que trata de preservar los rituales para la posteridad. Sus actividades le han pasado factura, pero su modo de vida aislado le permite mantenerlo oculto de sus allegados. Se está transformando poco a poco en un grimorio viviente, cosa que desconoce, y su mente alberga hechizos mucho más oscuros de lo que imagina.

Hoy en día pasa la mayor parte del tiempo en una buhardilla junto a la Universidad Miskatonic, donde trabaja a tiempo parcial como archivista y aprovecha su posición para utilizar las múltiples bibliotecas del centro y profundizar en sus estudios. Aquellos que lo rodean desconocen los secretos que oculta y el poder que puede llegar a controlar.

Schou se acerca a la magia como un hombre que ha sido salvado de las aguas aferrándose a la mano que se le ha tendido. Su obstinada sed de conocimiento lo ha vuelto ciego ante los peligros inherentes de las artes ocultas, por lo que es plenamente inconsciente de la amenaza que planea sobre él. Sin sospecharlo, se está convirtiendo en el portal de una aterradora entidad de los Mitos (aún sin especificar). Quizás dentro de poco su curiosidad le empuje a adquirir una comprensión alternativa de la magia a través de una nueva perspectiva que le haga darse cuenta del riesgo que corre. Y quizás entonces busque la ayuda que necesita. Mientras tanto, puede convertirse en un gran recurso para cualquier investigador que quiera aprender algunas cosas sobre el mundo de la magia y, por qué no, quizás un par de hechizos para casos de emergencia. Lo único que pide a sus clientes es que aprendan el hechizo de memoria.

NIELS-VIGGO SCHOU,

EDAD: 36 Años

OCUPACIÓN: Antiguo soldado (ingeniero), archivista y anticuario

LUGAR DE RESIDENCIA: Arkham (Massachusetts)

FUE 45*	CON 80	TAM 40	DES 60	INT 75
APA 55	POD 85	EDU 75	COR 48	PV 12
BD 0	CORP. 0	MOV 9	PM 17	

* Un extraño hechizo le permite aumentar este valor a 85 durante 1D6 asaltos (Bonificación al daño: +1D4) con solo murmurar una salmodia. El hechizo tarda 1 asalto en ejecutarse y tiene un coste de 1 punto de Magia y 1D3 puntos de Cordura.

COMBATE

Pelea: 55% (27/11), daño 1D3

Revolver .32: 45% (22/9), daño 1D8

Esquivar: 35% (17/7)

HECHIZOS

A discreción del Guardián.

HABILIDADES

Buscar libros 80%, Ciencia (criptografía) 30%, (ingeniería) 60%, (matemáticas) 60%, (física) 40%, Ciencias ocultas 80%, Crédito 45%, Descubrir 60%, Historia 50%, Intimidar 30%, Naturaleza 40%, Mitos de Cthulhu 25%, Tasación (libros) 45%, Persuasión 60%, Psicología 15%.

IDIOMAS: alemán 70%, árabe 30%, cuneiforme 10%, danés 80%, francés 20%, griego 30%, inglés 60%, latín 50%.

EQUIPO

Bastón encantado capaz de almacenar puntos de magia (50 en estos momentos). Otros a discreción del Guardián.

TRASFONDO

DESCRIPCIÓN PERSONAL: Delgado, con el rostro ligeramente demacrado y ojos penetrantes.

IDEOLOGÍA: El conocimiento es poder.

RASGOS: Reservado, inquisitivo y cegado por la búsqueda de conocimiento mágico.



El investigador enfermo puede curarse con una tirada Difícil de Medicina, bajo el cuidado de un profesional cualificado en una institución médica o en condiciones similares. Una vez que la enfermedad se supera, el paciente recupera la CON perdida a razón de 5 puntos diarios hasta volver a la normalidad.

Magia intensificada: Es posible combinar enfermedades especialmente virulentas y desagradables, lo que hace que la víctima sufra de múltiples afecciones y tormentos simultáneos. Estas combinaciones letales pueden acelerar la pérdida de CON y complican el tratamiento, que debe superar una tirada Extrema de Medicina para surtir efecto. Los efectos en este caso pueden ser permanentes, por ejemplo, pérdidas de CON (10 o 20 puntos), desfiguraciones físicas (con la consiguiente reducción de APA) o la necesidad de amputar una extremidad si la enfermedad la está devorando (con la consiguiente reducción de FUE y/o DES).

Otros nombres alternativos: *Plaga del aliento endemoniado, Ira de Attiquas, Purulentas y burbujeantes agonías de embriagadora repugnancia.*

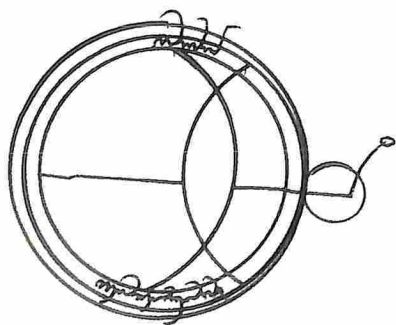
Traer la peste (II) (variante de las Tierras del Sueño) ☞

Coste: 10 puntos de magia; 1D10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño y permite contagiar terribles enfermedades a un objetivo, a quien el ejecutante debe tocar y vencer en una tirada enfrentada de POD. Hace falta usar un trozo de carne humana aún fresco como componente, ya que es el objeto mediante el que el hechicero entra en contacto con su víctima.

Los primeros síntomas de la enfermedad salen a relucir en 1D10 asaltos y, aunque estos varían enormemente, a efectos de juego se reflejan siempre como una pérdida diaria de 2D10 puntos de CON hasta que la víctima se cura o muere, a lo que hay que añadir la aplicación de un dado de penalización a todas sus tiradas de habilidad mientras la enfermedad siga activa. Hay, además, una probabilidad del 10% (por día) de que el paciente infecte a alguien con quien entra en contacto. Se puede curar al enfermo si se tiene éxito en una tirada Difícil de Medicina o por medios mágicos, tras lo que recupera todos los puntos de CON perdidos en 2D6 horas.



Si el soñador infectado consigue despertar antes de morir y abandona las Tierras del Sueño, también queda a salvo de la enfermedad, de la que no quedará ni rastro en su siguiente visita.

Otros nombres alternativos: *Pesadillas de pestilencia pútrida, El roce vil.*

Trampa temporal ☞

Coste: 100 puntos de magia; 1D6 × 5 POD; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 6 horas

Una criatura o persona es transportada a través del tiempo hasta el ejecutante. El ritual requiere 6 horas de meditación ininterrumpida y grandes cantidades de sangre humana. Para llevar a cabo este hechizo, el ejecutante debe ser capaz de visualizar a la víctima en su ambiente normal. Para las criaturas del pasado o del futuro, esto requiere que el hechicero tenga acceso a un aparato que permita ver el pasado o el futuro. El hechicero realiza a continuación una tirada enfrentada de POD contra la víctima. Si vence, la criatura que ha caído en la trampa aparecerá en algún lugar a menos de 8 km del mago, pero siempre sobre la superficie de la Tierra. En ese momento, la víctima está libre y puede actuar de forma normal, a pesar de estar atrapada en el tiempo; es muy posible que las criaturas que necesiten atmósfera extraterrestre u otras condiciones carentes en el planeta mueran antes de poder recuperarse del viaje.

El hechizo es de un solo sentido; las criaturas atrapadas no pueden usarlo para desplazarse por el flujo del tiempo. Por cada ejecución solo se puede atrapar a una criatura. Este hechizo solo funciona a través del tiempo y no a través de otras dimensiones.

Otros nombres alternativos: *Disrupción temporal, Extraer bestia.*

Trance ☞

Coste: 1 punto de Magia; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

El hechicero tararea una melodía desentonada, triste y extrañamente fascinante. Cualquiera que oiga la misteriosa tonada queda paralizado y es incapaz de actuar mientras el ejecutante siga cantando. La única manera de romper el hechizo es venciendo al ejecutante en una tirada enfrentada de POD, acción que la víctima puede intentar llevar a cabo una vez por asalto. Si lo consigue, no volverá a quedar afectada por la ejecución en curso del hechizo. La duración del Trance es de 1 asalto, pero puede prolongarse a razón de 1 punto de Magia por cada asalto subsiguiente. El hechizo puede afectar, en principio, a un único objetivo que se encuentre a menos de 10 m del ejecutante y sea capaz de oír su voz. Sin embargo, por cada asalto adicional que se mantenga en activo, una nueva persona puede quedar cautivada por la melodía en cualquier asalto después del primero. En este caso el coste se vería incrementado a razón de 1 punto de Magia por persona por asalto.

Otros nombres alternativos: *Melodía fascinante, Himnario de la estupefacción, Canto del embelesamiento.*

Transferencia de mente ☞ ✂

Coste: 10 puntos de magia; 1D10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 5+ asaltos

Un poderoso hechizo que permite al ejecutante intercambiar su mente con la de la víctima de forma permanente, quizá para vivir más tiempo a su costa. Para que el hechizo surta efecto, el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Si tiene éxito, el hechicero perderá 1D10 puntos de Cordura y la víctima 2D10 puntos de Cordura. Si el intercambio fracasa, el hechicero deberá volver a ejecutar el hechizo de inmediato (perdiendo otros 10 puntos de magia) o su alma se disipará por toda la eternidad. Una vez dé comienzo la transferencia, no se podrá interrumpir.

Una ejecución exitosa significa que el hechicero habrá tomado el control del cuerpo del objetivo de forma permanente. El antiguo cuerpo del hechicero será ahora algo muerto y vacío. En cuanto a la mente del objetivo, existen conjeturas que sugieren que es expulsada del cuerpo y muere; aunque algunos apuntan a que permanece dentro de su propio cuerpo, sometida a la mente del hechicero y atrapada en un estado permanente de horrenda locura.

Magia intensificada: La voluntad de los hechiceros es más poderosa y retorcida de lo que cabe imaginar, por lo que a menudo es capaz de sobrevivir a la tumba. Aquellos magos que temen a la muerte o quieren garantizar su longevidad pueden preparar el hechizo de Transferencia de mente varios años antes de su ejecución. Tales preparativos suelen involucrar algún objeto personal (como un retrato o un diario) al que se vincula el hechizo, y a continuación esperan a que se den las condiciones idóneas para obtener sus frutos. A menudo esa clave es algún descendiente del ejecutante, que activa el hechizo conscientemente o incluso sin ni siquiera darse cuenta.

Otros nombres alternativos: *El pacto del hombre mortal, Incesante es la vitalidad de la sangre. Posesión del alma.*

Transferir alma ☞ ✂

Coste: 20 puntos de magia; 10 POD; 1D20 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

Este infame hechizo extrae el alma de un cuerpo vivo y la traslada a otro cuerpo. Cuando el ejecutante ha colocado la mano izquierda sobre el humano cuya alma será trasferida y la mano derecha sobre el que será su nuevo hogar, un ayudante asfixia ritualmente a la persona cuyo cuerpo se va a ocupar. Una vez que la víctima ha muerto y su espíritu abandona el cuerpo, el hechicero transfiere el alma a su nuevo hogar, la cual revitaliza el cadáver y lo devuelve a la vida.

Este nuevo receptáculo conservará los valores de INT, EDU y POD del alma que acaba de serle transferida, pero el resto de las características son los mismos valores que poseía el donante.

Si los investigadores tratan de llevar a cabo este hechizo, deben fallar una tirada de Cordura para efectuar el asesinato a sangre fría que requiere el ritual.

Otros nombres alternativos: *Aliento de vida, Rito de longevidad, Vida a través de la muerte.*

Transferir órgano ☞ ✂

Coste: 13 puntos de magia; 5 POD; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

Reemplaza permanentemente cualquier órgano interno de un ser humano por otro igual procedente de otra persona, aunque no sirve para mover o intercambiar el corazón. El donante debe estar con vida, aunque no se necesita su conformidad para que el hechizo surta efecto. Si están despiertos, tanto el donante como el receptor deben realizar una tirada de Cordura (1D8). En caso de que el donante no sea consciente de su situación, la pérdida será de 1D10 puntos de Cordura cuando descubra lo que ha pasado.

Hay que hacer una pasta con sangre de los dos participantes, mezclada con un poco de saliva de camaleón, y el donante, el receptor del órgano y el hechicero deben estar rodeados por un grupo de personas que recitan un antiguo poema con las manos unidas. Los 13 puntos de magia necesarios se absorben a partes iguales de los miembros del grupo, y es este gasto de energía lo que mantiene con vida a ambos participantes mientras dura la transferencia. Empleando la pasta, el realizador del hechizo dibuja un símbolo que representa el órgano que se va a transferir sobre la parte correspondiente del cuerpo de ambos participantes. Después de 1 hora de meditación y de visualización, el hechicero debe introducir las manos en el cuerpo del donante por el lugar donde se ha dibujado el símbolo y, tras arrancar los vasos sanguíneos y las conexiones más importantes presionándolos entre el pulgar y el índice, extrae el órgano y lo deposita en una mesa redonda de piedra. Este proceso se repite con el receptor del hechizo y, a continuación, se le coloca el nuevo órgano y se cose en el lugar adecuado. La voluntad del hechicero es lo único que determina si el donante será lo bastante afortunado como para recibir el órgano extraído del segundo participante, lo que le permitiría seguir con vida.

Otros nombres alternativos: *Manipulación corporal, Robar carne.*

Transferir parte corporal ☞ ✂

Coste: 10+ puntos de magia; 5 POD; 1D10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

Permite al ejecutante transferir una parte corporal de un cuerpo a otro sin necesidad de que los órganos o los miembros sean intercambiados. Si alguno de los participantes no se somete a la operación de buena gana, el hechicero tendrá que vencerlo primero en una tirada enfrentada de POD. El hechizo incorpora un encantamiento con el que se crea el hilo mágico que más tarde se empleará para coser los fragmentos de cuerpo que han sido transferidos. Aunque las transferencias habituales tienen un coste de 10 puntos de magia, es posible que algunos casos más complejos incrementen este coste: 20 puntos de magia por transferir un par de piernas, 100 puntos de magia por transferir el cerebro y la cabeza, etc. Si uno de los sujetos está muerto

y el hechicero desea implantar, por ejemplo, sus manos en un cuerpo vivo, el coste de POD aumenta de 5 a 10 puntos.

Para devolver una parte corporal a su legítimo dueño tras haberla transferido de este modo, debe recurrirse al hechizo **Destransferencia** (véase página 93).

Magia intensificada: Los Hermanos de la Piel, maestros indiscutibles en este arte, suelen buscar víctimas muy concretas para obtener partes corporales de «primera categoría», como las piernas de un atleta, los puños de un boxeador, los pulmones de un buzo, las manos de un pianista, etc. Las múltiples variaciones, a cada cual más vil, inherentes a este hechizo no necesitan detalles adicionales.

Otros nombres alternativos: *Colecta de la carne, Comercio de la piel.*

Transformación ✂

Coste: 13 puntos de magia; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Este hechizo permite adoptar la forma de uno de los espantosos avatares de Nyarlathotep. El ejecutante invoca los nombres secretos del Caos Reptante mientras hace brotar la sangre de cinco cortes que ha practicado sobre su propio cuerpo. Acto seguido la piel se oscurece, las extremidades se retuercen, el cuerpo se hincha hasta alcanzar cuatro veces su tamaño y la cabeza se abre de par en par adoptando la forma de unas fauces llenas de dientes afilados como agujas. La transformación es inestable, dura tan solo 1D10 + 1 asaltos, tras lo que el cuerpo del ejecutante vuelve a su estado original.

Mientras el hechicero mantiene esta forma alternativa, las aptitudes de combate, el movimiento y otras habilidades aplicables se sustituyen por las del avatar de Nyarlathotep al que encarna. El Guardián puede consultar estas características y aplicarlas sin modificaciones o bien reducirlas en la medida que considere apropiada. Los hechizos y habilidades mágicas del avatar no se transfieren al ejecutante, al igual que los puntos de vida, que siguen estando asociados a las características del cuerpo del ejecutante.

Magia intensificada: Las variantes de este hechizo se asocian a un avatar en concreto. Ejecutar el hechizo de manera indiscriminada puede atraer la atención de Nyarlathotep, una entidad que no parece demasiado complacida con la idea de que alguien imite sus múltiples formas. El Caos Reptante dispone de numerosas maldiciones y pactos retorcidos entre los que elegir si algún incauto pronuncia sus nombres en vano.

Nota: Véase *Malleus Monstrorum* para obtener más información acerca de algunos de los avatares de Nyarlathotep.

Otros nombres alternativos: *La silueta del Mensajero, Fórmula de Nek'Tristo, Llanto de la Mujer Abotargada, Semblante del dios sin rostro.*

Transformación corporal de Gorgoroth ✂

Coste: 6+ puntos de magia; 5 POD; 2D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D6 + 4 minutos

Permite al hechicero cambiar su forma física. Podrá adoptar cualquier forma o apariencia, aunque conservará sus habilidades personales. La forma será de carne y hueso, aunque podrá parecer hecha de piedra, madera, una alfombra, etc. Una vez que se haya transformado, el hechicero tendrá la movilidad propia de su nueva forma. La FUE, CON, INT, POD y DES del hechicero no cambian. Si imita a otra persona, la APA del hechicero pasará a ser la de esa persona. El hechicero solo podrá adoptar una forma que le sea conocida.

El ejecutante invoca a Nyarlathotep y repite las palabras del hechizo mientras gasta 6 puntos de magia y 1 punto de Magia adicional por cada 5 puntos de TAM que gane o pierda con la transformación corporal. En cada uso solo es posible una transformación, y su efecto será permanente hasta que el hechizo se repita para recuperar la forma original. Este hechizo no se puede ejecutar sobre otro ser.

Magia intensificada: Si se pretende imitar a alguien, el hechicero se convierte en una réplica de esa persona, incluyendo la voz y el patrón de su discurso. El hechicero no necesita repetir el hechizo para anular la transformación, bastará con pronunciar una frase determinada.

Otros nombres alternativos: *Transformación corporal, Maestría de la carne, Cambio de piel, La transfiguración del Faraón Negro.*

Transición espectral ➦

Coste: 1 punto de Magia por asalto; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Oculta al ejecutante ante los ojos mundanos trasladando su cuerpo a una dimensión paralela conocida como «limbo» entre los hechiceros. La persona que lleva a cabo el hechizo se vuelve imperceptible, junto con sus efectos personales, excepto para aquellos que dispongan de algún sentido espiritual. La vista y el oído del ejecutante continúan en sintonía con el plano material, pero de un modo más distante y menos preciso, como si todo estuviera envuelto en una fría niebla. Cada punto de Magia invertido permite mantener el hechizo activo durante 1 asalto, tiempo durante el que el mago podrá moverse de manera natural.

Esta transición conlleva un peligro inherente, ya que alguna criatura extradimensional puede percibir la presencia de un cuerpo espectral y emprender ataque mágico o espiritual en su contra. Si el ejecutante falla una tirada de Suerte, lo más habitual es que llame la atención de una entidad que puede observarlo, perseguirlo o incluso atacarlo. El POD de estas criaturas tiende a ser de (2D6 + 4 × 5); aunque, por supuesto, el hechicero también podría toparse con oponentes más poderosos y ladinos.

Otros nombres alternativos: *Escondite de lo invisible, Renuncia de la carne en aras del espíritu, Acceso al reino de las sombras.*

Trasladar Portal

Coste: POD variable; 1 punto de vida

Tiempo de ejecución: 1 hora

Permite apropiarse de un **Portal** (véase página 164) ya existente y modificar su destino. El hechicero debe saber adónde conduce el acceso original —no basta con suponerlo— y conocer el lugar al que desea que dirija en lo sucesivo, esto es, tiene que haberlo visitado antes. A continuación emplea su sangre (1 punto de daño) para reconfigurar los sellos del Portal, proceso durante el que debe sacrificar asimismo el POD adecuado para modificar de manera permanente su destino. El nuevo objetivo debe encontrarse necesariamente más cerca que el original, ya que el hechizo no posee la habilidad de aumentar la distancia que se puede recorrer por medio de un Portal. Por lo tanto, partiendo de que dicha distancia siempre debe reducirse, un destino que se encuentre a 1.000 km solo puede sustituirse por otro más cercano.

El coste de POD asciende a la mitad del que habría que invertir para crear el Portal desde cero (véase **Tabla: Creación de portales y coste del viaje**, en la página 164). Por ejemplo: si el ejecutante encuentra un Portal conectado con un lugar a 10.000 km de distancia y desea cambiar su destino a una ubicación que se encuentra tan solo a 1.000 km, el coste sería de 5 puntos de POD, puesto que harían falta 10 puntos de POD para crear un nuevo Portal con estas características.

Otros nombres alternativos: *Reconfigurar el destino, Transformar sellos de la travesía, Alterar transición.*

Trazar círculo

Coste: 3+ puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 5 minutos

Crea una barrera mágica que ciertas criaturas sobrenaturales (byakhees, profundos, licántropos, ángeles descarnados de la noche, vampiros, almas en pena y zombis) no pueden atravesar. El círculo ofrece asimismo una probabilidad del 50% de detener a cualquier individuo perteneciente a una raza de los Mitos que pueda ser convocada y atada. Los seres humanos, las criaturas naturales y las potencias superiores de los Mitos, no se ven afectados por el círculo.

El ejecutante gasta 3 puntos de magia para establecer la barrera mientras traza un círculo en el suelo, aunque tendrá que invertir 1 punto de Magia adicional por cada persona a la que vaya a dar cobijo. Una vez que la barrera se activa, brilla con fuerza. Aunque se haya trazado a modo de círculo, aquellos que se resguardan en su interior no sufrirán ningún daño por parte de las criaturas que se ven repelidas por el hechizo, provenga de donde provenga el ataque. Una vez se lleva a cabo, el círculo se mantiene activo durante una hora y debe ejecutarse de nuevo si se desean conservar sus efectos.

Otros nombres alternativos: *Muro de H'Tan, El cordón arcano.*

Tremendo picor (Tierras del Sueño)

Coste: 4 puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. Una nube de motas rutilantes se agita en dirección al objetivo, que comienza a rascarse con una insistencia desenfrenada para aliviar el exasperante picor a costa de arañarse la carne. Esta situación deja a la víctima incapacitada hasta que supere una tirada de CON, acción que puede intentar una vez por asalto. El hechizo toca a su fin tras 4 asaltos o puede ser cancelado por el ejecutante antes de que concluya su duración.

Magia intensificada: El picor acentuado de esta variante hace que la víctima arranque su propia carne de tanto rascar, lo que produce 1D4 puntos de daño por asalto. La duración sigue siendo de 4 asaltos, tras los que puede prolongarse durante 1 asalto por cada 2 puntos de magia invertidos.

Otros nombres alternativos: *Picazón maniaca, Tormento irreductible, La broma terrible.*

- V -

Vaciar la mente (tradicional)

Coste: 6 puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1+ años

Este hechizo de origen tibetano está compuesto por una serie de ejercicios mentales que fortifican la mente para protegerla de cualquier asalto externo. El hechicero debe embarcarse en un ritual diario consistente en 4 horas de meditación y ejercicios mentales, que llevarán al dominio de la técnica en el plazo mínimo de un año.

El hechizo permite gastar 6 puntos de magia para duplicar el POD del ejecutante en caso de sufrir un ataque mental. Sin embargo, solo puede emplearse frente a una única amenaza y tiene un coste de 1D3 puntos de Cordura. Incluso si es asaltado sin previo aviso, el individuo que conozca este hechizo puede intentar resistir el ataque tras superar una tirada de INT.

Otros nombres alternativos: *Stong Pa Sems, Sendero del receptáculo hueco.*

Vacío de sombras ☞

Coste: 8 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

El hechicero sume en las sombras a una víctima a la que pueda ver, visualizar o cuyo nombre sea capaz de pronunciar. El objetivo sufre una privación sensorial total mientras unas manos invisibles le agarran y sacuden causándole 1D4 puntos de daño por asalto. La experiencia deja tan aturrido al objetivo que no podrá hacer nada durante 1D6 asaltos. El hechizo puede resistirse en cualquier asalto tras desencadenarse sus efectos si la víctima supera una tirada Difícil de POD. Si esto sucede en el segundo asalto, la víctima realiza una tirada de Cordura (1/1D4). Sin embargo, en caso de que el Vacío de sombras siga su curso natural las pérdidas serán mayores (1D2 + 1/1D6). Si el objetivo se encontraba previamente en un estado de enajenación mental, los puntos de Cordura perdidos se duplican, lo cual podría desencadenar un episodio de locura.

Otros nombres alternativos: *El temor innombrable, Maleficio de las manos errantes, Sumergid a vuestros enemigos en las más absolutas tinieblas.*

Ven a verme (tradicional) ☞

Coste: 10 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 día

Este hechizo, ideado para inducir sentimientos amorosos, requiere la fabricación de una vela antropomórfica de color blanco que contenga aceite de oliva virgen y algún efecto personal extraído de la víctima (un mechón de pelo, un trocito de ropa, recortes de uñas, etc.). Cuando está lista, se procede a encenderla y entonar el ensalmo asociado. A lo largo de la siguiente semana, la víctima y el hechicero tendrán que realizar una tirada enfrentada de POD cada vez que se encuentren. Si gana el hechicero, obtiene un incremento temporal de 20 APA y un dado de bonificación en las tiradas de Charlatanería, Encanto y Persuasión cuando interactúe con el objetivo. La primera vez que esto sucede, la presa pierde 1D4 puntos de Cordura. Sin embargo, tan pronto como la víctima se hace con la victoria en una de las tiradas, el hechizo deja de surtir efecto.

Otros nombres alternativos: *Glamur, Atracción mortal, Sienta también el ser amado mariposas en el estómago.*

Ver Portal ☞

Coste: Puntos de magia variables; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 asaltos

Al lanzar este hechizo sobre un supuesto **Portal** (véase página 164), el hechicero puede ver lo que hay al otro lado sin tener que cruzarlo (y si es que hay algo que ver). El coste es variable y coincide con la mitad de los puntos de magia necesarios para cruzar el Portal (redondeando hacia arriba). Por lo tanto, ver a través de un Portal que requiera 8 puntos de magia por viaje requerirá 4 puntos de magia

y 1 punto de Cordura. La visión que se obtiene dura 1D6 + 1 asaltos. Cualquier observador se arriesga a sufrir nuevas pérdidas de Cordura si hay algo horroroso que ver a través del Portal. Los observadores pueden utilizar las habilidades apropiadas para averiguar qué es lo que están viendo, y en qué momento y lugar está sucediendo.

Otros nombres alternativos: *Transportar el ojo de la mente al otro lado del umbral, Las muchas visiones, Imágenes del destino.*

Viaje al otro lado ☞

Coste: 15 puntos de magia; 1 punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 día

El hechicero entra en trance mediante la entonación prolongada de cánticos y otras formas de repetición ritualizada. Una vez que ha alcanzado este estado alterado de consciencia, envía su *espíritu* a otro plano, que puede haber sido escogido al azar o estar determinado por el propio hechicero si sabe de su existencia y la comprende. En teoría, podría llegar a alcanzar la ubicación de un dios de los Mitos o quizás las Tierras del Sueño. El trance dura 1D6 + 3 horas. Dependiendo del destino y lo que allí observe, es muy posible que el hechicero experimente nuevas pérdidas de Cordura, casi con toda seguridad, elevadas.

Otros nombres alternativos: *Canalización distante del alma, Transportar la mente, El gran viaje.*

Viento viridiano (Tierras del sueño) ☞

Coste: 18 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 4 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. Una brisa traslúcida de color verde pastel sopla desde el ejecutante hacia el área que ha definido como objetivo, que puede estar situada a un máximo de 30 m y abarcar hasta 3 m de diámetro. Todo cuanto la brisa encuentra a su paso queda congelado, incluidos los seres vivos que no hayan tenido tiempo de alejarse. El proceso de congelación tarda 2D6 asaltos en completarse, lo que les ofrece la posibilidad de escapar del área de efecto antes de quedar completamente congelados. Tratándose de un sueño, el Guardián debe determinar si la congelación implica la muerte o si una persona puede llegar a descongelarse aún con vida.

Otros nombres alternativos: *Frío hasta los huesos, Ráfaga de solidificación, Entumecimiento.*

Vientos de la desolación (tradicional) ☞

Coste: 4+ puntos de magia; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

La potencia del viento aumenta con alarmante intensidad. El hechizo puede llevarse a cabo en el mar para que las olas rompan según las directrices del ejecutante, para extender un incendio según su

Intensidad de los Vientos de la desolación

FUE del viento	Puntos de magia	Descripción	Efectos en tierra	Efectos en el mar
5-10	4	Brisa	Las hojas se agitan	Mar picado
11-30	8	Brisa fuerte	Las ramas de los árboles se mueven	Velas hinchadas
31-60	16	Viento fuerte	Las ramas de los árboles se quiebran	Las velas se resienten
61-100	32	Temporal*	Daños estructurales moderados	El mástil se parte
101-150+	64	Huracán*	Daños generalizados	El barco vuelca

* Los temporales pueden alzar en el aire a una persona si pierde una tirada enfrentada de FUE contra el viento. Los huracanes, por su parte, constituyen una amenaza para los seres vivos y el entorno en general, ya que a la fuerza del viento hay que añadir el peligro de los escombros que salen despedidos por el aire.

voluntad, etc. Como consecuencia, las personas que quedan atrapadas en el oleaje o en una tormenta de fuego recibirán el daño apropiado según sus circunstancias. Existe la creencia de que los Vientos de la desolación soplan desde el limbo y a menudo arrastran consigo a espíritus enfurecidos.

La tabla que se incluye en esta misma página presenta algunos ejemplos que pueden ayudar a determinar los puntos de magia requeridos por el hechizo basándose en la FUE del viento y las condiciones ambientales. Si el viento, por ejemplo, sopla ya formando un temporal (FUE 61-100), el hechicero solo tendrá que gastar 32 puntos de magia ($64 - 32 = 32$) para convertirlo en un huracán. El cambio tiene una duración aproximada de 20 minutos.

Aquellos que se encuentren al raso en estas condiciones y traten de moverse en dirección contraria al viento sin ningún tipo de ayuda tendrán que vencer una tirada enfrentada de FUE contra las ráfagas.

Otros nombres alternativos: *Convocar la tempestad, Aliento del juicio.*

Vigilia ensoñadora ★

Coste: 5+ puntos de magia; 5+ POD; 2D3 puntos de Cordura
Tiempo de ejecución: 2 horas

Rompe de manera temporal la barrera entre el Mundo de la Vigilia y las Tierras del Sueño, lo que hace que ambas dimensiones coexistan en el mismo tiempo y espacio dentro de un área limitada.

El hechizo requiere varias piedras o iconos decorados con glifos que remitan a Yibb-Tstll y que hayan sido imbuidos con sangre sacrificial de origen humano (TAM 100). El ejecutante, así como cualquier adepto que lo acompañe, debe entonar un cántico para iniciar

la transferencia dimensional. Cada uno de los ayudantes colabora con 1 punto de Magia; mientras que el ejecutante puede gastar todos los que quiera, siendo 5 el mínimo permitido. Cada 5 puntos de magia invertidos en el hechizo incrementan en un 1% la probabilidad de éxito. Por lo tanto, un coste de 40 puntos de magia arrojaría una probabilidad del 8%. Si Vigilia ensoñadora se lleva a cabo con éxito, el ejecutante tendrá que gastar 5 puntos de magia y 5 POD adicionales por cada minuto que quiera prolongar la yuxtaposición de ambos mundos.

El área afectada abarca alrededor de 200 m². Todo aquel que se encuentre en su interior percibe un extraño tinte morado en la luz, tanto natural como artificial, que titila en el aire. Esta extraña conjunción permite que las criaturas de las Tierras del Sueño pueden ver, oír e interactuar con el Mundo de la Vigilia, y viceversa, lo que presenta sus ventajas, pero también sus peligros. Si alguien abandona el área de efecto, desaparece como si hubiera salido por la puerta. Deben aplicarse las pérdidas de Cordura apropiadas para cualquier encuentro o fenómeno sobrenatural que se produzca.

Otros nombres alternativos: *Manifestación del reino de los sueños, Conjunción totalizadora, Atraer a las hadas de la imaginación.*

Visión premonitoria ✨

Coste: 3 puntos de magia
Tiempo de ejecución: 1 hora

Atrae sueños o pesadillas que presagian algún acontecimiento futuro. El hechizo puede lanzarse sobre el ejecutante o sobre cualquier otro objetivo que el hechicero pueda percibir visualmente. No se descarta que en algunos casos pudiera requerirse la ingesta de plantas o compuestos alucinógenos. Los sueños resultantes son

especialmente vívidos, aunque la información que ofrecen suele ser críptica y metafórica tanto en su naturaleza como en imaginaria. Asimismo, pueden producir una pérdida de Cordura según el contenido que presenten.

Otros nombres alternativos: *Sueños visionarios, Letargo del insensato, Presagios ante la puerta de las pesadillas por llegar.*

Vocalizar el pensamiento

Coste: Puntos de magia variables; puntos de Cordura variables

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Permite vocalizar los pensamientos del ejecutante haciendo que las palabras no provengan de su boca, sino de una fuente alternativa que se encuentre en un radio de 6 m. El coste por cada 4 oraciones es de 1 punto de Magia y 1 punto de Cordura.

Este hechizo se emplea a menudo para confundir a un oponente, ya que la víctima podría verse obligada a superar una tirada Difícil de INT para impedir que la voz lo distraiga. Esto podría traducirse en un dado de penalización a su próxima acción si se encuentra inmersa en medio de un combate o en cualquier otra situación igualmente comprometedora.

Otros nombres alternativos: *Articulación silenciosa, Máscara vocal.*

Volar

Coste: 15 puntos de magia; 1D10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 noche

Crea un ungüento que permite surcar los cielos. La mezcla requiere la grasa derretida de un niño varón no bautizado y otros ingredientes igual de desagradables, que deben ponerse a hervir en un caldero bajo el oscuro auspicio de la luna nueva. El ungüento resultante se destruye al entrar en contacto directo con la luz solar, por lo que debe conservarse en un lugar protegido de esta amenaza y emplearse tan solo después del atardecer. Se obtienen 4 dosis por ejecución, cada una de las cuales tiene una duración de 1D6 horas y permite al usuario desplazarse por el aire con MOV 10.

Otros nombres alternativos: *Danza de la bruja, Grasa de escoba, Transformación de las aves.*

Volver incorpóreo

Coste: 15 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 10 minutos

Libera a un espíritu de su envoltura carnal. En caso de llevarse a cabo sobre otra persona, el ejecutante y el objetivo deben realizar una tirada enfrentada de POD. Si el hechicero obtiene la victoria, la víctima sufre una pérdida instantánea de 1/1D6 puntos de Cordura. El cuerpo del receptor permanece inconsciente y vinculado al espíritu, con frecuencia mediante la imagen de un hilo de plata,

durante todo el proceso a pesar de la distancia. Esto permite que la consciencia perciba si el cuerpo ha recibido daño y que el cuerpo reacciones si el espíritu pierde puntos de magia o POD. En caso de que el espíritu sea destruido, el cuerpo sigue sus pasos y muere.

Los espíritus incorpóreos perciben el mundo material como si lo estuvieran observando a través de una densa neblina o un fragmento de gasa; sienten la presencia de otros espíritus, corpóreos o incorpóreos, y pueden entablar un combate espiritual con ellos. El hechizo también permite descubrir si dos o más espíritus habitan el mismo cuerpo, tras lo que el ejecutante puede decidir a cuál de ellos expulsa de la envoltura carnal. Si la entidad se resiste, es posible iniciar un combate espiritual contra ella. Si el hechicero obtiene la victoria, el espíritu queda expulsado del cuerpo. No obstante, si esa misma entidad resulta vencedora, podría intentar poseer el cuerpo de su contrincante.

Los espíritus incorpóreos pueden realizar hechizos, pero les resulta imposible interactuar físicamente con el mundo.

Nota: Véase *Ataques espirituales y posesión* (página 16).

Otros nombres alternativos: *Desprendeos de la carne, Visión espiritual, Viaje al limbo.*

Vórtice de viajes lejanos (Tierras del Sueño)

Coste: 16 puntos de magia; 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 6 horas

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. Un vórtice negro se materializa frente al ejecutante, tras lo que una voz lúgubre emerge de su interior preguntándole adónde desea que lo conduzca. Tan pronto como recibe una respuesta,

se abalanza sobre el hechicero y desaparece arrastrándolo consigo. El vórtice puede transportar al ejecutante hasta cualquier lugar del universo onírico en tan solo unos minutos.

Si el hechicero desconoce el destino concreto al que desea acceder, el viaje no llegará a producirse. «Llévame a la cara oculta de la Luna» podría ser una indicación adecuada; pero «llévame adonde han conducido a Jack» no surtiría ningún efecto, puesto que el vórtice requeriría aclaraciones adicionales acerca de dicho lugar.

Ejecutar este hechizo conlleva sus riesgos. Una vez que la misteriosa entidad envuelve al ejecutante, este debe realizar una tirada enfrentada de POD contra el vórtice (4D10 × 5). Si el hechicero es derrotado, desaparecerá para siempre sin dejar rastro. No hay mago humano que conozca el destino de aquellos que han sido atrapados por el vórtice, pero se presume que son conducidos a otra dimensión. Ni siquiera se puede afirmar con certeza que cada hechizo convoque a un vórtice diferente o si tan solo existe uno de fuerza variable.

Otros nombres alternativos: *Espiral oscura de los mil viajes, El remolino negro.*

Voz de Ra

Coste: 6 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 horas

Incrementa temporalmente la APA del hechicero y algunas habilidades relacionadas con esta característica. Tras realizar la quema ritual de una mezcla concreta de ingredientes, el ejecutante gana 5D10 puntos de APA, así como un dado de bonificación a sus tiradas de Charlatanería, Encanto y Persuasión, durante las siguientes 24 horas.

Magia intensificada: Es posible realizar una inversión del hechizo capaz de reducir la APA del objetivo en 5D10 puntos, provocar una pérdida de 1D4 puntos de Cordura y añadir un dado de penalización a sus tiradas de Charlatanería, Encanto y Persuasión durante las siguientes 24 horas.

Otros nombres alternativos: *El bello semblante, Imbuir la confianza del zorro, Glamur.*

- X -

X viviente (Tierras del Sueño)

Coste: 8 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Este hechizo solo puede llevarse a cabo en las Tierras del Sueño. Un rayo de energía de radiante color rosa y textura cristalina sale despedido en dirección a un objetivo vivo que se encuentre a un máximo de 30 m de distancia. La víctima tiene que vencer una tirada enfrentada de POD contra el ejecutante o quedará inmovilizada de pie con los brazos y las piernas extendidos en forma de X.

Es posible romper el hechizo superando una tirada Extrema de FUE, acción que se puede intentar una vez por asalto. De lo contrario, la víctima seguirá en esta misma posición hasta que el hechicero lo libere.

Otros nombres alternativos: *Inmovilidad, Ayuno del enemigo*

- Y -

Yugo de la Lengua Sangrienta

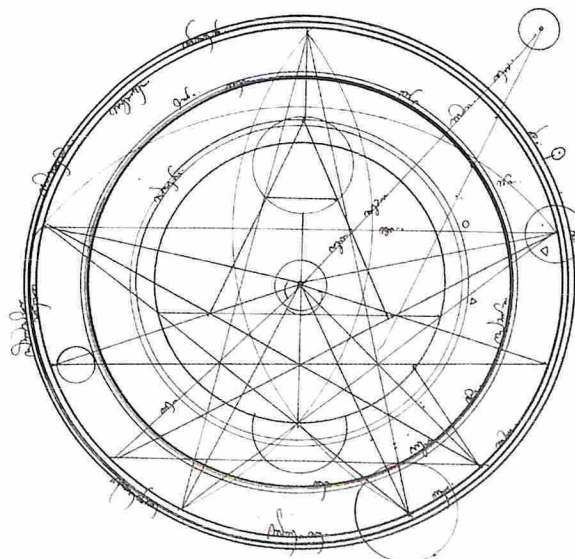
Coste: 4 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

El hechicero realiza una tirada enfrentada de POD contra un objetivo que se encuentre dentro de su alcance visual y lo bastante cerca como para mantener una conversación. Si obtiene la victoria, la boca de la víctima queda sellada en el transcurso de 3 asaltos al verse recubierta por un crecimiento anormal de carne. Esta experiencia produce una pérdida de 1/1D6 puntos de Cordura. El hechizo no provoca daños físicos ni asfixia, puesto que el objetivo puede seguir respirando por la nariz, pero impide que pueda hablar o comer.

El Yugo de la Lengua Sangrienta suele emplearse para limitar el poder de otros hechiceros o hacer que un prisionero guarde silencio. Conocer el hechizo permite asimismo revertir sus efectos pagando el coste de ejecución. Pueden obtenerse resultados similares mediante una cirugía profesional o incluso improvisada, por ejemplo, con un cuchillo, aunque con el riesgo de que la víctima pierda puntos de vida y su APA se vea afectada.

Otros nombres alternativos: *Silencio, Contened vuestras sucias mentiras.*



ÍNDICE

A

Abismo al infierno	24, 29, 33
Abrazo de Yog-Sothoth	24, 33
Absorber la juventud	24, 33
Absorber la sangre de la vida	25, 27, 34
Absorber la vida	24, 27, 34
Absorción de poder	25, 27, 34
Acelerar	25, 30, 34
Acelerar la voz de las profundidades	30, 35
Acelerar una larva de la niebla	25, 35
Activación	24, 26, 36
Adivinación	28, 36
Agua del buen ladrón	29, 37
Ahogar la mente	25, 37
Ahuyentar a un shan	26, 37
Ajar un miembro	25, 37
Alcanzar	30, 38
Aliento de la muerte	24, 38
Aliento de las profundidades	25, 38
Aliento del kappa	30, 38
Aliento de Pazuzu	25, 38
Alimento de la vida	27, 39
Alma errante	27, 30, 39
Altar	17
Alteración meteorológica	24, 39
Alzar a los fantasmas de Ib	28, 40
Amuletos	19
Anatema	28, 40
Ángulos inversos de Tagh-Clatur	29, 40
Anillos concéntricos del gusano	28, 40
Animar criatura de carne	25, 40
Animar momia	25, 41
Anomalia meteorológica	41
Anudar carne	25, 41
Anzuelo para seres humanos	26, 42
Apariencia humana	30, 42
Apariencia mundana	30, 42
Arbusto humano	24, 30, 43
Área de trabajo	9
Arenas de la separación	24, 43

Armonizar cristal	26, 43
Arruinar/bendecir cultivo	29, 43
Ascender la escalera de la inmortalidad	30, 43
Atadura gris	25, 44
Atar a un ángel descarnado de la noche	26
Atar a un animal	29, 44
Atar a un byakhee	26
Atar a un cambiaforma	26, 45
Atar a un enemigo	26, 44
Atar a un hijo de la esfinge	26, 47
Atar a un horrendo cazador	26
Atar a un profundo	26
Atar a un retoño oscuro de Shub-Niggurath	26
Atar a un servidor de los dioses exteriores	26
Atar a un shoggoth	26, 47
Atar a un vagabundo dimensional	26
Atar a un vampiro de fuego	26
Atar a un vampiro estelar	26
Atar un alma	24, 44
Athame	17
Atormentar	25, 47
Atraer a un banco de peces	27, 47
Atraer karma	29, 47
Atrapar un alma	26, 48
Augurio	29, 48
Avatares de Nyarlathotep	64
Ayudar a un soñador	30, 50

B

Bacanal	24, 26, 50
Barrera de dolor	24, 50
Barrera oblonga	28, 50
Beber del espíritu	27, 50
Beltane	12
Bendecir hoja	26, 51
Bendición	29, 51
Bendición de Bast	27, 51
Beso del cementerio	25, 51
Boline	17
Buscar lo perdido	27, 29, 51

ÍNDICE

C

Caja negra	28, 52	Contactar con una semilla informe.....	29, 70
Cajas-portal	30, 52	Contactar con un chtonian.....	29, 68
Caldero.....	17	Contactar con un dios.....	68
Calidez mental.....	27, 52	Contactar con un gnoph-keh	29, 68
Campana de Tezchaptl.....	27, 53	Contactar con un gul.....	29, 68
Canalización divina.....	29, 53	Contactar con un habitante de la arena	29, 68
Canción de Glissande.....	28, 53	Contactar con un hijo de la esfinge	68
Canción de Hastur.....	25, 53	Contactar con un humano.....	26, 29, 68
Cantar al alma	29, 54	Contactar con un lloigor.....	29, 68
Cántico de poder.....	27, 54	Contactar con un mi-go.....	29, 69
Cántico de protección	27, 54	Contactar con un perro de Tindalos.....	29, 69
Cántico de resistencia.....	30, 54	Contactar con un pólipo volante	29, 69
Cántico de Thoth	27, 54	Contactar con un profundo.....	29, 69
Canto de sirena.....	29, 55	Contactar con un ser rata	29, 69
Canto fúnebre de Nyhargo	25, 26, 55	Contactar con un servidor de los dioses exteriores.....	29, 69
Cascadas de Florin.....	28, 55	Contactar con un yithiano.....	29, 69
Cimoticismo	24, 26, 55	Contactar con Y'gonolac	29, 64
Círculo de náusea	27, 56	Contactar con Yig.....	29, 66
Círculo de protección.....	27, 56	Contactar con Yog-Sothoth.....	29, 66, 182
Collar de persuasión.....	26, 57	Contactar con Zhar y Lloigor.....	29, 66
Colmillo de Yig	27, 57	Contactar con Zoth-Ommog.....	29, 66
Cometa Hale-Bopp.....	11	Controlar los elementos.....	70
Cometa Halley.....	12	Controlar piel	30, 70
Comprensión de lo inefable.....	25, 57	Convertirse en un cazador espectral.....	25, 71
Comunicación por vela.....	25, 57	Convocación espiritual	29, 72
Conceder atisbo de verdad	25, 26, 57	Convocar a la plaga.....	28, 72
Conjunciones planetarias	12	Convocar a un ángel descarnado de la noche.....	29
Conjuración del turua.....	29, 59	Convocar a un baka.....	29
Conjurar cristal de Mortlan.....	28, 59	Convocar a un byakhee.....	29
Construir Carcosa.....	29, 60	Convocar a un desh mayor.....	29
Consumir recuerdos.....	27, 60	Convocar a un dhole	29
Consunción	61	Convocar a un fantasma	29, 73
Contactar con Abthoth.....	29, 61	Convocar a un hermano de Chaugnar Faugn.....	29
Contactar con Aku-shin Kage.....	29, 61	Convocar a un horrendo cazador	30
Contactar con Azathoth.....	29, 62	Convocar a un profundo.....	30
Contactar con Bokrug.....	29, 62	Convocar a un retoño oscuro de Shub-Niggurath	30
Contactar con Byatis	29, 62	Convocar a un servidor de los dioses exteriores	30
Contactar con Chaugnar Faugn.....	29, 62	Convocar a un shoggoth	30
Contactar con Cthulhu	29, 62	Convocar a un vagabundo dimensional	30
Contactar con Eihort.....	29, 62	Convocar a un vampiro de fuego.....	30
Contactar con el Lama Esmeralda.....	29, 62	Convocar a un vampiro estelar	30
Contactar con Ghroth	29, 63	Corrupción de lo sagrado	24, 30, 76
Contactar con Gla'aki	29, 63	Cortar lazos cordiales.....	30, 76
Contactar con Iod.....	29, 63	Cortinas de encaje de Hish.....	28, 76
Contactar con Koth	29, 63	Creación de venerabilidad	28, 76
Contactar con los espíritus de los muertos.....	29, 67	Crear amuleto.....	26, 77
Contactar con los maestros	29, 68	Crear amuleto de buena suerte	29, 83
Contactar con Nodens	29, 63	Crear barrera de Naach-Tith.....	27, 77
Contactar con Nyarlathotep	29, 63	Crear bulla	29, 77
Contactar con Nyarlathophis	29, 64	Crear cayado mágico	26, 80
Contactar con Othuyeg.....	29, 64	Crear flauta maldita.....	26, 80
Contactar con Pazuzu	29, 64	Crear gólem	25, 80
Contactar con Shub-Niggurath.....	29, 64	Crear hijo de la esfinge.....	25, 80
Contactar con Tsathoggua.....	29, 64	Crear muerto viviente	25, 81
Contactar con una bestia lunar.....	29, 70	Crear niebla de R'lyeh	24, 81
Contactar con una manada sepulcral.....	29, 70	Crear polvo contra zombis	27, 81
Contactar con un antiguo.....	29, 68	Crear Portal	81
Contactar con una semilla estelar de Cthulhu.....	29, 70	Crear protección personal	27, 81
		Crear reptador de carne	82
		Crear signo de Barzai	26, 27, 82

ÍNDICE

Crear tablilla maldita.....	26, 83
Crear tormenta.....	29, 83
Crear ventana.....	30, 83
Crear ventana de observación.....	28, 83
Crear zombi.....	25, 84
Cruz ansada de Prinn.....	26, 84
Cuchilla espectral.....	25, 84
Curación.....	29, 86

D

Daga ritual.....	17
Danza de fuego.....	25, 86
Danza mental.....	27, 86
Dardos esmeralda de Pthah.....	28, 87
Decadencia insidiosa.....	24, 27, 87
Declamación de la bilis.....	25, 87
Deflexión.....	28, 87
Desafiar la gravedad.....	24, 88
Descomposición verde.....	24, 88
Descubrir encantamiento.....	27, 88
Desenmascarar a un demonio.....	26, 88
Desgarrar velo.....	24, 30, 88
Desgarro temporal.....	25, 28, 89
Despertar a Abhoth.....	30, 89
Despertar a Chuma.....	30, 89
Despertar a la bestia.....	29, 90
Despertar a la Gran Tortuga.....	24, 90
Despertar/Expulsar al dios interior.....	25, 91
Despertar la luz interior.....	27, 90
Destello de Ra.....	25, 26, 91
Desterrar a Apep.....	26, 92
Desterrar a Byatis.....	26, 92
Destierro de Yde Etad.....	26, 92
Destierro por nombre.....	24, 92
Destransferencia.....	25, 30, 93
Destripador.....	28, 93
Destruir semillas de Yig.....	25, 93
Desvanecimiento.....	25, 30, 93
Desviar el daño.....	25, 27, 96
Detener corazón.....	24, 96
Devorar filo.....	27, 96
Dicha.....	27, 96
Dificultades a la hora de ejecutar hechizos.....	14
Disolver esqueleto.....	28, 96
Dividir el ka.....	27, 28, 97
Dominar.....	25, 27, 97
Don de Inanna.....	30, 97

E

Eclipse total de sol.....	12
Efectos de las pesadillas.....	142
Efigie del odio.....	25, 97
Encantamiento de la mala suerte.....	26, 98
Encantar amuleto de los primigenios.....	26, 99
Encantar anillo.....	26, 99
Encantar antorcha.....	26, 99
Encantar atributos de poder.....	26, 99

Encantar azagaya.....	26, 99
Encantar bastón.....	26, 100
Encantar brasero.....	26, 100
Encantar campanas del horror.....	26, 100
Encantar carne.....	26, 100
Encantar cuadro.....	26, 101
Encantar cuchillo.....	26, 101
Encantar daga de Nyarlathotep.....	26, 101
Encantar efigie animal.....	26, 101
Encantar flauta.....	26, 102
Encantar grabación.....	26, 102
Encantar <i>gris-gris</i>	26, 102
Encantar ju-ju.....	29, 102
Encantar libro.....	26, 102
Encantar muñeca.....	26, 102
Encantar palo.....	26, 103
Encantar paviut.....	29, 103
Encantar proyectil.....	26, 103
Encantar silbato.....	26, 103
Encantar suero.....	26, 103
Encantar tablilla de piedra.....	26, 103
Encantar vela.....	26, 104
Encarcelar mente.....	26, 104
Encerrar a Eihort.....	26, 104
Encontrar a un hombre serpiente.....	27, 104
Encontrar a un soñador.....	27, 28, 104
Encontrar Portal.....	27, 105
Encontrar resonancia vital.....	27
Engañar a un soñador.....	26, 105
Ensalmos de la sexta sathlatta.....	24, 30, 105
Envenenamiento sanguíneo.....	29, 105
Enviar a los muertos.....	24, 105
Enviar serpiente sagrada.....	24, 106
Enviar sueño.....	25, 106
Equinoccio de otoño.....	12
Equinoccio de primavera.....	12
Escoba.....	17
Escudo flamígero.....	28, 106
Esferas lavanda de Pthah.....	28, 107
Espejo de Tarkhun Atep.....	25, 107
Espiral de Suth.....	28, 107
Estabilidad.....	28, 107
¿Están alineadas las estrellas?.....	10
Exaltación.....	27, 107
Exaltación del Ser sin Piel.....	27, 108
Explosión cardíaca.....	28, 108
Explosión conmocionante.....	28, 108
Explosión mental.....	25, 108
Expulsar al demonio.....	26, 110
Expulsar a un dios.....	26
Expulsar a un espíritu.....	26, 110
Expulsar a un shan.....	26, 110
Expulsión onírica.....	28, 111
Extensión oscilante.....	26, 28, 111
Extracción del alma.....	28, 111

F

Fabricar brebaje de Phan.....	27, 114
Fabricar droga de Liao.....	28, 30, 114, 116

Fabricar elixir de la vida eterna.....	25, 114
Fabricar filtro de amor	29, 115
Fabricar hidromiel espacial (I).....	30, 115
Fabricar hidromiel espacial (II)	28, 116
Fabricar parakete	28, 31, 116
Fabricar <i>paut</i>	27, 116
Fauces del pandemónium.....	28, 117
Fenómenos celestes.....	11
Festín de la lechuza.....	29, 117
Festín final, El.....	27, 117
Festivales ígneos.....	12
Festivales solares.....	12
Flautas de locura.....	24, 118
Forma de murciélago.....	29, 118
Fórmula de Einstein	28, 118
Fórmula Dho.....	27, 120
Fuerza irresistible.....	28, 120
Fundir carne.....	24, 121
Furia.....	29, 121

G

Garra de Cthulhu.....	25, 121
Garra de Nyogtha	25, 121
Gloria del serafín.....	28, 122
Golpe cegador	25, 122
Gracia elisea.....	26, 122
Gran rito del sacrificio	27, 122
Grimorio	17
Gusanos.....	25, 122

H

Hablar con la Oscuridad que Espera.....	30, 123
Hambre de Kazan	24, 123
Hechizar a un animal	29, 123
Hechizo mortal	25, 123
Hechizo perdido de Ib.....	28, 124
Hechizos de contacto con un dios.....	61
Hechizos de contacto con un monstruo.....	66
Hechizos de convocación.....	30, 72
Hechizos de encantamiento.....	98
Hechizos defectuosos	15
Hechizos para expulsar a un dios	108
Hechizos para llamar a un dios.....	134
Herramientas mágicas.....	17
Hestia Locksby	79
Hibernar.....	27, 124
Hilo de Ariadna	27, 124
Hinchar	28, 124
Horno de Bolonath	28, 124

I

Identificar a un espíritu.....	26, 124
Iluminación instantánea	24, 125
Imbolc	12
Imitar apariencia.....	30, 125
Ímpetu del corazón.....	28, 125

Imposición del Pentágono pnakótico.....	28, 125
Imposición del Signo de Koth.....	26, 28, 126
Incensario	17
Incinerar.....	25, 126
Incorpóreo de la red	30, 126
Inducir el pánico.....	25, 27, 127
Influencia benévola.....	30, 127
Ingredientes mágicos.....	17, 18
Inmortalidad	27, 127
Inmovilizar a una víctima.....	26, 128
Intercambio de mente	30, 128
Intuir la presencia del otro.....	27
Inutilizar objeto.....	26, 129
Invisibilidad	28, 129
Invocar al Gusano.....	30, 129
Involución.....	28, 129
Ira del tiempo	25, 130
Ira de Pazuzu	25, 130

J

Jaula dorada del deseo.....	27, 130
-----------------------------	---------

L

Ladrón de almas.....	28, 130
Lanzamiento impecable	29, 130
Larvas	24, 131
Lasitud de Phein.....	28, 131
Leónidas.....	11
Levantar a los muertos	28, 131
Levantar niebla nocturna.....	24, 131
Levitar.....	31, 131
Liberar a Hastur	30, 131
Libro de las sombras.....	17
Limbo	166
Líneas ley.....	21
Liquidez.....	25, 132
Lislar/Curar a un animal.....	29, 132
Llamada del cristal.....	30, 134
Llama macilenta.....	28, 132
Llama purificadora de Vorvados.....	26, 132
Llamar a Ahtu.....	30, 134
Llamar a Aku-shin Kage	30, 135
Llamar a Arwassa.....	30, 135
Llamar a Azathoth	30, 135
Llamar a Bugg-Shash.....	30, 135
Llamar a Cthugha	30, 135
Llamar a Cyaegha	30, 135
Llamar a Daoloth	30, 136
Llamar a El Negro.....	30, 136
Llamar a Ghatanothoa	30, 136
Llamar a Glá'aki.....	30, 136
Llamar a Gol-Goroth.....	30, 137
Llamar a Hastur	30, 137
Llamar a Iod	30, 137
Llamar a Ithaqua.....	30, 137
Llamar a la Bestia.....	30, 137
Llamar a La Llorona	30, 137

ÍNDICE

Llamar a la Negrura.....	24, 30, 141
Llamar al Guardián de la Lente Lunar	30, 141
Llamar al Hombre Astado	30, 141
Llamar a los zombis	30, 142
Llamar al rayo.....	24, 143
Llamar al Ser sin Piel.....	30, 141
Llamar a Mappo no Ryújin.....	30, 139
Llamar a M'nagalah	30, 139
Llamar a Nyogtha	30, 139
Llamar a Ossadogowah	30, 139
Llamar a Rlim Shaikorth.....	30, 139
Llamar a Saaiti.....	30, 139
Llamar a Shub-Niggurath	30, 140
Llamar a un avatar del Ser sin Piel.....	30, 140
Llamar a Yibb-Tstll	30, 140
Llamar a Yig.....	30, 140
Llamar a Yog-Sothoth	30, 140
Llamar a Zu-Che-Quon	30, 141
Locura furiosa	28, 143
Lughnasad.....	12
Luna azul.....	11
Luz de la verdad sagrada.....	30, 143
Luz de luna.....	27, 143
Luz de Seker.....	27, 144

M

Magia de las tierras del sueño	16
Magia intensificada.....	13
Magia tradicional.....	15
Mal de ojo	24, 27, 144
Maldición	29, 144
Maldición de Apofis	24, 144
Maldición de Azathoth	25, 146
Maldición de Cerrit	28, 146
Maldición de Chaugnar Faugn	24, 146
Maldición de la oscuridad	26, 146
Maldición de la piedra.....	25, 146
Maldición de los seres rata.....	25, 147
Maldición del pellejo pútrido.....	24, 147
Maldición marchitante, La.....	24, 147
Maleficio de las runas.....	24, 148
Mandrágora	28, 148
Manos de colubra.....	25, 149
Manto de fuego	25, 149
Máscara de muerte	30, 149
Meditación restauradora.....	29, 149
Mente de hierro.....	28, 150
Minimizar	28, 150
Mirada envenenada	24, 150
Mirada interior.....	30, 150
Mirada solar.....	24, 150
Mirar al futuro.....	28, 151
Mitigar la luz.....	24, 151
Modificar un hechizo	14
Molestar a las crías.....	30, 151
Mortificación	26, 27, 153
Mostrar el fin del camino.....	28, 153
Muda sagrada de la serpiente	27, 153

Muerte de Koschéi, La.....	27, 153
Muerte líquida.....	25, 154
Mundo de cristal.....	28, 154

N

Necrosis.....	24, 154
Niebla plateada, La.....	28, 155
Niels-Viggo Schou	184
Nombre de los hechizos	13
Nube mental	25, 27, 155
Nublar la memoria.....	27, 155
Numantina.....	25, 155

O

Obligar a la carne	25, 27, 155
Ojo de luz y de oscuridad	28, 156
Ojo maldito.....	24, 25, 156
Ojos de un extraño	25, 27, 156
Ojos de zombi.....	25, 30, 157
Ola de calor de Katarien	28, 157
Ola del olvido	24, 157

P

Pacto de Quachil Uttaus.....	27, 157
Palabras poderosas	25, 27, 158
Pantalla equilátera.....	28, 158
Paralización de Eanora.....	28, 158
Pared opaca.....	28, 158
Patas de oso.....	29, 158
Pegar carne	28, 159
Percibir texto	27, 159
Percibir vida.....	27, 159
Pérdida de favor	26, 159
Perfección	27, 161
Perspicacia de las almas gemelas	27, 161
Pesadilla	24, 27, 161
Pesadillas.....	24, 27, 142, 161
Pesquisa de los no muertos.....	26, 161
Petrificar.....	24, 26, 162
Petrificar las extremidades inferiores.....	25, 162
Piel de oso	29, 162
Piel que camina	25, 162
Poder de Nyambe.....	27, 163
Polvo dañino de Hermes Trimegisto.....	25, 163
Polvo de coyote.....	29, 163
Polvo de Ibn-Ghazi	25, 26, 163
Polvo de Suleimán.....	25, 26, 164
Polvo encantado de Anubis	26, 164
Portal	31, 164
Portal al limbo.....	31, 166
Portal de los sueños	31, 166
Portal temporal	28, 31, 168
Poseer cadáver.....	30, 168
Posesión	27, 30, 169
Potencia de Throth.....	28, 169
Preparar cadáver	27, 169

ÍNDICE

Preparar droga onírica	31, 169
Prolongar vida	27, 169
Promesa innombrable	27, 30, 170
Prosperidad	29, 170
Protección	28, 170
Protección contra el Mal de ojo	28, 170
Protección corporal	28, 170
Protección de Anubis	28, 171
Provocar/Curar la ceguera	25, 171
Provocar la enfermedad	25, 171
Puerta onirológica	31, 171
Puño de Yog-Sothoth	25, 171

R

Radiestesia	29, 172
Rayo de Malenkamon	28, 172
Reanimación	25, 172
Red blanca de Soren	28, 172
Reencarnación	27, 173
Regreso del ser amado	173
Regreso del ser humano	25
Renegad	28
Residuos mágicos	20
Resurrección	25, 27, 55, 173
Retirar velo	25, 173
Retornar servidor	26, 174
Reunir y canalizar el miedo	27, 174
Revés de la fortuna	29, 174
Ritual del <i>momoy</i>	27, 31, 175
Ritual de purificación	27, 174
Ritual Saaamaaa	28, 175
Roce de la decadencia	25, 28, 175
Ropas vivientes	28, 176
Rueda de niebla de Eibon	28, 176

S

Samhain	12
Sellar pozo	26, 176
Sello amarillo de salto espiritual	29, 176
Sello de Isis	28, 178
Sello de Nephren-Ka	28, 178
Semillas de las estrellas	91
Sentidos demoníacos	30, 178
Serenidad terrenal	27, 28, 29, 178
Serpiente de Mnomquah	28, 179
Signo amarillo	25, 27, 179
Signo de Voorish	26, 27, 179
Signo protector	28, 179
Signo rojo, El	25, 180
Símbolo arcano	28, 180
Sirviente	28, 180
Sofocar sospecha	27, 30, 180
Solsticio de invierno	12
Solsticio de verano	12
Sombra de Nyarlathotep	25, 181
Subyugar a las plantas	26, 181
Subyugar a un animal	29, 181

Subyugar a un shoggoth	26, 182
Sugestión mental	25, 27, 182
Suplicar a Caronte	30, 182

T

Talismanes	19
Telepatía	25, 182
Thomas Davenport	94
Torbellino	28, 183
Tormento inflamatorio	25, 183
Traer el Haboob	24, 183
Traer la peste (I)	25, 183
Traer la peste (II)	28, 186
Trampa temporal	28, 186
Trance	25, 27, 186
Transferencia de mente	27, 30, 187
Transferir alma	27, 30, 187
Transferir órgano	27, 30, 187
Transferir parte corporal	27, 30, 187
Transformación	30, 188
Transformación corporal de Gorgoroth	30, 188
Transición espectral	27, 188
Tránsito de Venus	12
Trasladar Portal	31, 189
Trazar círculo	28, 189
Tremendo picor	28, 189
Turua	60

V

Vaciar la mente	28, 29, 189
Vacío de sombras	25, 190
Variantes para círculos mágicos	56
Varita	17
Ven a verme	29, 190
Ver Portal	27, 31, 190
Viaje al otro lado	31, 190
Vientos de la desolación	29, 190
Viento viridiano	28, 190
Vigilia ensoñadora	26, 191
Visión premonitoria	28, 191
Vocalizar el pensamiento	25, 27, 192
Volar	31, 192
Volver incorpóreo	30, 192
Vórtice de viajes lejanos	28, 192
Voz de Ra	27, 193

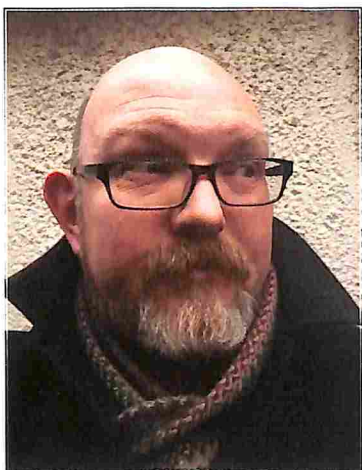
X

X viviente	28, 193
------------------	---------

Y

Yugo de la Lengua Sangrienta	25, 30, 193
------------------------------------	-------------

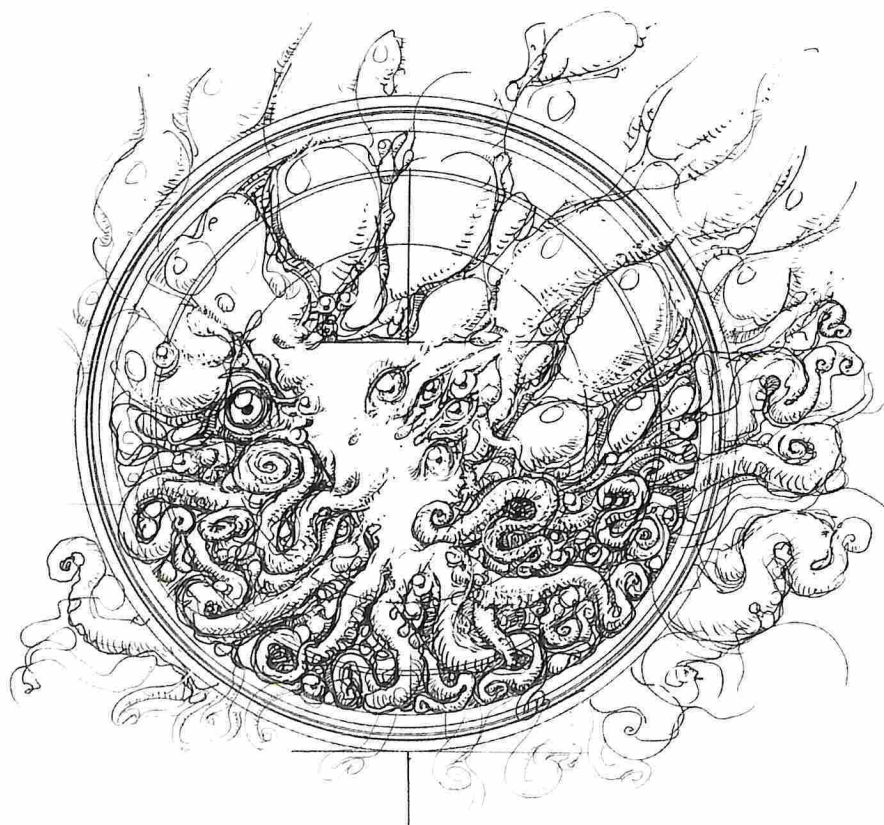
BIOGRAFÍAS DE LOS AUTORES

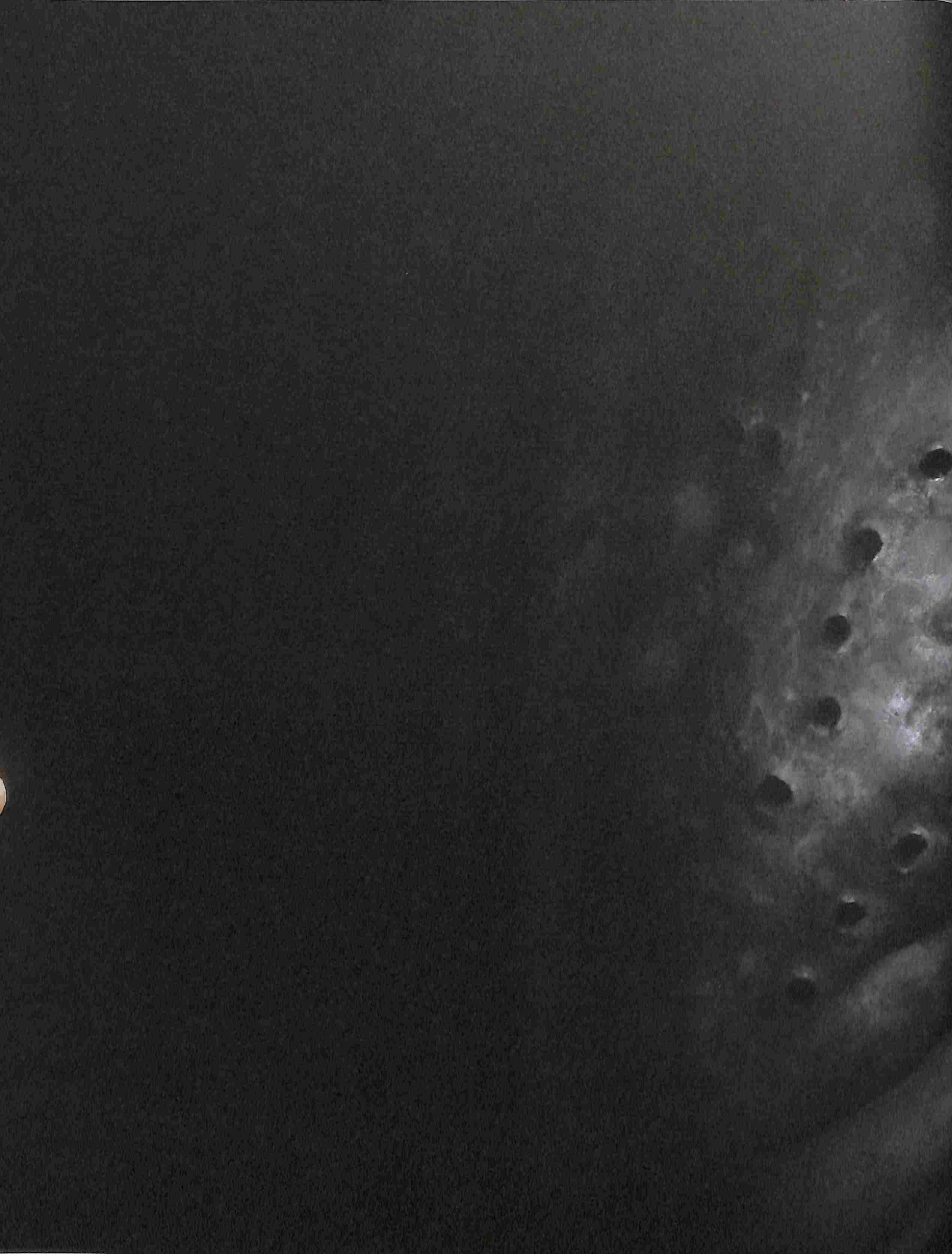


MIKE MASON es el editor de la línea de *La llamada de Cthulhu* en Chaosium Inc., y coautor de la última edición de *La llamada de Cthulhu*, autor de *Pulp Cthulhu* y uno de los autores del elenco que ha revisado *Horror en el Orient Express*. Está entregado a la supervisión de la línea *La llamada de Cthulhu*, en la que trabaja codo con codo con un equipo de escritores y artistas para crear nuevos escenarios, suplementos y campañas. Además de escribir, desarrollar y editar el contenido generado. Mike vive en Gotham (Inglaterra), donde disfruta viento películas de terror, leyendo libros de historia y bebiendo té.



MATTHEW SANDERSON tenía la ambición de ser escritor mucho antes de saber lo que eran los juegos de rol. Ya era un ávido lector de historias de terror cuando supo de la existencia de los juegos de rol dos semanas antes de los exámenes del instituto, y no los ha dejado nunca. Le descubrieron dirigiendo una partida de *La llamada de Cthulhu* en una de las convenciones locales a las que solía asistir, y, como consecuencia, publicó su primer escenario. Desde entonces, Matthew ha escrito para varias líneas de juegos de rol, sobre todo para aquellas relacionadas con las maquinaciones de los primigenios.







La llamada de
CTHULHU™

EL GRAN GRIMORIO DE LOS MITOS DE CTHULHU

¡Más de 550 hechizos de terribles consecuencias, secretos y un poder incommensurable!

Los hechizos que componen este volumen han sido recopilados de entre los suplementos, escenarios y campañas de *La llamada de Cthulhu* que han visto la luz a lo largo de los últimos treinta años. Actualizados y revisados para adaptarlos al *Manual del Guardián* del famoso juego de rol, incorporan además reglas opcionales de magia intensificada para el uso de monstruos y hechiceros especialmente poderosos. Sin duda el recurso idóneo para cautivar y confundir al más osado de los investigadores.

Emplea este grimorio como recurso y ayuda de juego, y como inspiración a la hora de diseñar tus aventuras. Su interior está repleto de consejos y orientación respecto a diversos aspectos mágicos, como nombres y componentes de hechizos, ingredientes mágicos y las consideraciones astronómicas más relevantes. Incluye asimismo mecánicas para resolver hechizos defectuosos y descripciones de las líneas ley, la magia tradicional y la magia de las Tierras del Sueño.

El Gran Grimorio de los Mitos de Cthulhu constituye un suplemento indispensable para cualquier Guardián del saber arcano.

Este suplemento requiere el uso del *Manual del Guardián* correspondiente a la última edición de *La llamada de Cthulhu*.

EDGE
S T U D I O



EDGE-STUDIO.NET

EL GRAN GRIMORIO DE
LOS MITOS DE CTHULHU
SKU : EECHCT09
EAN : 8435407631151

